2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

HOBBY PRESS

Nintendo Acción

PÓSTER GIGANTE
200 POKéMON

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
¡¡YA ESTÁN AQUÍ!!
No esperes más, hazte con los nuevos Pokémon

Nº 129
AGOSTO

8 424094 810024 00129

¡TENEMOS LOS MEJORES JUEGOS PARA GC!

SONIC DX
DRAGON BALL Z GC
PRODUCT NUMBER 03
WARIO WORLD



¡Prepara tu consola para los juegos que vienen!









11 ACCESORIOS EN UN SÓLO PACK

MAXI PACK RUBÍ y ZAFIRO

- Maletín de transporte.
- Adaptador para coche.
- Lupa con luz.
- Luz portátil.
- 2 Cajas para juegos.
- Batería recargable.
- Cable link.
- Auriculares estéreo.
- Adaptador a corriente.
- Protector de consola.

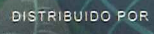




domina

MALETÍN INCLUIDO

DISTRIBUIDO POR





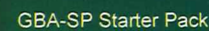
Y si tienes la "SP" ya dispones de todo lo imprescindible





GBA-SP Starter Pack
- *Auriculares*
- *Adaptador para auriculares*
- *Cargador USB para GBA-SP*
- *Bolsa de transporte*
- *Limpiador de pantalla*
- *Correa*

GBA-SP Deluxe Pack
- *Auriculares*
- *Adaptador para auriculares*
- *Soporte*
- *Protector de goma*
- *Adaptador para coche*
- *Lupa*
- *Correa*
- *Empuñadura*





DE VENTA EN GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS

SUMARIO Nº 129 | AGOSTO 2003



PORTADA

¡YA ESTÁN AQUÍ! Te contamos cómo son los nuevos RUBÍ Y ZAFIRO en una review ÚNICA

¡Ya están aquí!, ¡ya han llegado!, ¡hemos dicho que ya te los puedes comprar! ¡Que ya están a la venta, que son nuestroooooos!

PÁGINA 48

GANA 20 JUEGOS DE MEGAMAN pág. 55

NOVEDADES



La carrera más rápida en SONIC ADVENTURE DX para tu GC

Un nuevo record en velocidad. Sonic ha conseguido superarse con su nuevo juego, en el que habrá que correr más que nunca...

PÁGINA 26

PREVIEW

Chicas con superpoderes en el nuevo P.N. 03 de GC

Ellas son guerreras. Ésta, Vanessa, protagoniza una preview flipante

PÁGINA 22



GUÍA





Nuevos mapas y secretos de ZELDA WIND WAKER

Seguimos adelante, con increíbles descubrimientos... solo para ti

PÁGINA 62

SUSCRÍBETE A LA REVISTA pág. 69

REPORTAJE

16 juegos de GRANDES HÉROES que pronto verás en tu CUBE

Ajá, te presentamos lo último de Sonic, de Goku, de Mario, de todos los héroes que en el mundo han sido

PÁGINA 16



NOTICIAS **4**

AVANCES **10**
Pokémon Channel 10
Príncipe de Persia 12
Billy Hatcher 14

REPORTAJE **16**
16 juegos de héroes para GC 16

PREVIEWS **22**
P.N. 03 22
The Italian Job 24

NOVEDADES **26**
Sonic Adventure DX 26
Wario World 30
F-1 Career Challenge 32
Dead To Rights 44
Red Faction II 45
Black & Bruised 46
Megaman N. Transmission 47
Pokémon Rubí y Zafiro 48
Digimon Battle Spirits 54
Iridion II 56

CONCURSO **55**
Megaman N. Transmission 55

GUÍAS DE COMPRAS **58**
GameCube 58
Game Boy 60

GUÍAS **62**
Zelda: The Wind Waker 62

TRUCOS **70**
GameCube 70
Game Boy 72

Arnie presta voz e imagen para el nuevo «T3»

«TERMINATOR 3» SE ESTRENARÁ EN TU CONSOLA

Atari presenta «Terminator 3», la peli de moda este verano, que tendremos en GameCube y Game Boy Advance durante el mes de noviembre.

El nuevo «T3» viene con primicia: tendremos la **voz y la imagen del gran Arnold Schwarzenegger.** Por primera vez, Arnie se dejará ver en un juego, y eso es una gran noticia. La ocasión lo merece, porque se trata de la **conversión oficial de «Terminator 3»,** que sembrará de acción los cines este verano.

A nosotros nos llegará en forma de **arcade de acción en primera persona,** bajo la piel, o lo que sea, de nuestro Terminator favorito, luchando contra los enemigos "vomitados" por Skynet y contra la nueva T-X, la Terminator atractiva y mortal de última generación. Pero, a decir verdad, «Terminator 3» **no será completamente fiel a la peli,** sino que "jugará" con el guión para ofrecernos una visión más amplia del universo de los Terminators. Así, no sólo mostrará referencias a las tres películas, sino que además nos moveremos por **20 escenarios** sacados de los diferentes filmes: desde el desierto a bases militares, o el centro de Los Angeles, donde podremos manejar **más de 20 armas actuales y futuras.** Básicamente se tratará de dar "cera" a los malos desde una vista subjetiva, pero también tendremos modo en tercera persona para los **combates cuerpo a cuerpo,** en los que una amplia lista de combos estará a nuestro alcance, con innumerables movimientos.

Los fans de la película estarán ya que se suben por las paredes, y llegarán al techo cuando se enteren de que este «T3» **tendrá metraje exclusivo.** Sí, hablamos de imágenes que arrojarán una nueva visión sobre el origen de los Terminators. **Imágenes rodadas en exclusiva** para el juego, que no se van a ver en la película. Lástima que tengamos que esperar a noviembre. ¡Lo queremos ya!



Frente a frente. *En «T3» viviremos situaciones tanto de la nueva película como de las otras dos. Esta escena que veis aquí, el feroz combate contra la nueva T-X, es de «T3».*

¡¡A PRACTICAR SUPERCROSS!!

Acclaim sortea una moto KTM entre los compradores de «SX Superstar»

Si te mola el Supercross, te alegrará saber que Acclaim acaba de lanzar **«SX Superstar» para GameCube**, un juego donde podrás pilotar 12 motos en 16 circuitos y flipar con acrobacias de todo tipo. ¿Te lo piensas? Mira su **precio: 34,95 €.** ¿Aún pensándotelo? Pues que sepas que, comprándolo, podrás llevarte una fantástica KTM SX 125 CC. ¡Pero, corre, es sólo hasta el 15 de agosto!



¡HAN ROBADO EL ARCO IRIS!

«Rainbow Rescue», la última aventura del genial Hamtaro para GB Advance

Los hamsters más divertidos volverán pronto a Game Boy con el nuevo «Hamtaro: Rainbow Rescue». Adivinad la trama: Hamtaro, Bijou, Boss y sus amigos deberán localizar siete ingredientes para **reparar un paraguas muy especial,** tanto que es capaz de crear arco-iris mágicos. La búsqueda tendrá lugar en **siete escenarios** que nos llevarán a participar nada menos que en **100 flipantes minijuegos** y a resolver infinidad de puzzles por el camino. Ni que decir tiene que nos especializaremos un poco más aún en el Ham-chat, y que, a juzgar por las imágenes, va a ser el juego más colorista de tu GBA.



Los hamster volverán a GBA en mejor forma que nunca. Lo pasaremos pipa con ellos.



Los minijuegos serán de nuevo la "sal" d cartucho. Y tendremos 100 nuevos.

Arnie, en acción. *Y tanto, porque el personaje del juego estará diseñado a imagen y semejanza del que veis aquí. Será el estreno del actor en las consolas.*

Un buen arsenal. *En el papel de Terminator (vuelve el Terminator "bueno") manejaremos 20 armas diferentes y multitud de combos en los combates cuerpo a cuerpo.*

¡20 escenarios! *La acción en primera persona nos llevará por 20 escenarios, localizados en cualquiera de las tres películas de "Terminator".*

Exclusiva. *Las imágenes rodadas en exclusiva para el juego nos dejarán conocer nuevos detalles sobre el origen de los Terminators, y también sobre la evolución de Skynet.*

PREPÁRATE A VIVIR UNA GRAN AVENTURA EN EL ANTIGUO EGIPTO

«La Esfinge» es uno de los juegos más prometedores que llegará a GC tras el verano

Aventura y acción se darán la mano con el antiguo Egipto como testigo. Y como parte, pues los protagonistas de este juegazo serán una **esfinge y una momia.** Bien, muy bien modelados, como los **150 personajes** que desfilarán por los **cinco enormes mundos** que nos esperan. El objetivo: desbaratar los planes de Set, que ha robado las coronas místicas de Egipto. Habrá que poner todo el **ingenio y habilidad** en el asador. Lo primero para manejar los hechizos y habilidades que iremos adquiriendo; lo segundo para sacar provecho de las múltiples armas con las que deshacernos de los **50 tipos diferentes de enemigos.** Está claro, si lo tuyo es descubrir nuevos y exóticos mundos, y disfrutas como nadie con las historias fantásticas, tienes una cita con **tu GameCube este octubre.**

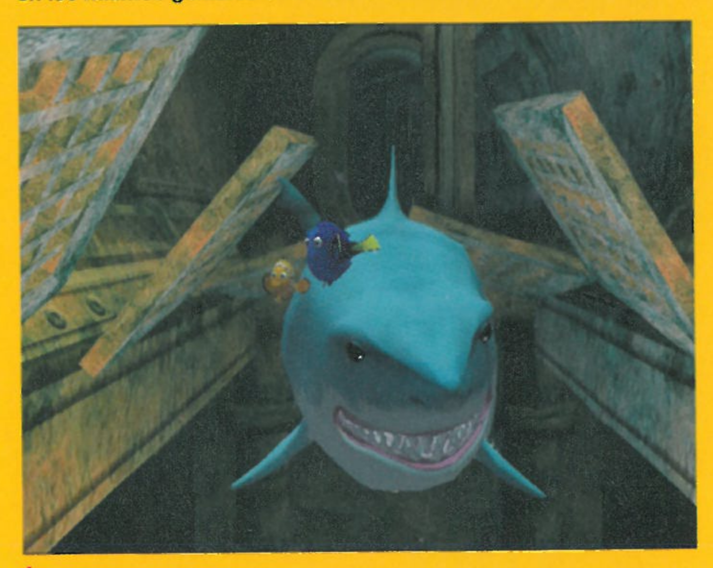


A por ellos. *Esfinge podrá adquirir hasta 15 habilidades y manejar multitud de armas para machacar a los rivales.*

DISNEY VUELVE A LA CARGA CON 'BUSCANDO A NEMO'

Película y juego se estrenarán en noviembre, en GameCube y GBA

'Buscando a Nemo' es el próximo bombazo de la Disney, una **fantasía submarina generada por ordenador** que, según la crítica americana, es lo mejor que ha hecho hasta el momento. En Estados Unidos nadie se ha querido perder la historia de **Marlin y Nemo, dos peces, padre e hijo,** que se verán envueltos en mil aventuras para superar el gran Arrecife marino. Tampoco aquí nos lo perderemos, pues THQ tiene casi a punto un **juego de acción y aventuras** en el que manejaremos a los protagonistas (Marlin, Nemo y su amigo Fory) **en los mismos geniales entornos 3D del film.**



Éxito total. *La nueva historia de los creadores de 'Toy Story' ha batido records en su estreno en USA: 70 millones $ en los tres primeros días.*



Muy acuático. *Los espléndidos escenarios 3D estarán sacados de la película.*

Peces con vida propia. *Son las nuevas estrellas de Disney, dos peces, Marlin y Nemo, separados por el gran arrecife, que lucharán para volver a encontrarse.*

PRIMERAS PANTALLAS DE «LOS SIMS TOMAN LA CALLE»

EA prepara un aluvión de buenos títulos para GameCube y Game Boy Advance

Lo primero, por orden cronológico, será el próximo Harry Potter. Que por lo visto no va a ser «Quidditch World» (para noviembre), sino «La Piedra Filosofal». Sí, **la primera aventura del mago, que sólo salió en GBA y GBC,** se anuncia bajo el subtítulo de "Nueva Generación" para GC. Aunque en realidad la primicia de este mes son las pantallas de «Los Sims Toman la Calle», primera aventura de esta serie para la populosa GBA, que verá la luz en **diciembre** con muchísimas sorpresas. Un poco antes llegará un nuevo **«Medal of Honor»** para GBA. Se llamará «Infiltrator» y contará con fases shooter 3D y exploración y será compatible con el «MoH: Rising Sun» que verá la luz en GameCube.





Alucinantes primeras imágenes del primer «SIMS» para GBA. Cuentan que será muy fácil de controlar, que estará en castellano y que... llegará hacia final de año.

«FIFA 2004», FICHAJE ESTRELLA DE GAMECUBE Y GB ADVANCE

EA Sports revolucionará los juegos de fútbol con su último y estelar FIFA

El nuevo «FIFA 2004» irá más allá de lo que imaginabais. ¿Mejoras técnicas? Sí, pero no sólo eso. Además de un motor de acción más ajustado, con nuevo engine de animaciones, el juego tendrá un **"modo carrera"** que nos convertirá en **managers profesionales.** Decidiremos qué jugadores fichar, gestionaremos el presupuesto del equipo, fijaremos objetivos...

Todo crecerá en «FIFA 2004». A lo que os hemos dicho de las animaciones podéis sumar que las características técnicas de cada jugador y la inteligencia del equipo jugarán papeles más determinantes. Y también que el sistema de control será ágil para los primerizos, pero les costará dominarlo a los expertos. ¿Números? Más de **500 licencias oficiales, 16 ligas, 350 equipos y más de 10.000** jugadores disponibles. Y atentos que **la temporada empieza en octubre.**





En el nuevo FIFA podremos llevar un equipo desde las categorías inferiores al campeonato de Liga en 1ª.



POKéMON
http://pokemon.nintendo.es
Nintendo
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo
LOS AMIGOS DE MIS AMIGOS SON MIS AMIGOS
TEXTOS Ñ EN CASTELLANO
3+
www.pegi.info
Intercambia tus POKéMON con el cable Game Link
POKéMON EDICION ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION RUBÍ
Nuevos POKéMON Zafiro Y POKéMON Rubí.
Con más de 100 nuevos POKéMON para coleccionar e intercambiar con tus amigos.
Sólo para:
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE

EL MUNDO ESTÁ OTRA VEZ A SALVO, ¡HAN VUELTO LAS TORTUGAS NINJA!

La nueva aventura de las "turtles" será un explosivo y "animado" arcade de acción

Donatello, Michelangelo, Leonardo y Raphael, las tortugas más ninja, volverán a GC y GB Advance en **octubre, vía Konami.** Estos personajes fueron muy populares hace unos años, con películas, dibujos animados y videojuegos a sus pies. Ahora regresan con un arcade de acción diseñado en la línea de las series de animación, con gráficos "cel shading" que están muy de moda, a lo largo de 35 niveles de efectos, ataques...



El look *será de dibujos animados, y también habrá escenas cinemáticas durante la partida.*

«TRUE CRIME», CADA VEZ MÁS CERCA DE TU CUBE

Este septiembre habrá acción, coches y tiros en Los Angeles

¿Listo para protagonizar tu propia película de acción? ¿Sí? Pues te llamas Nick Kang, eres **ex-policía y te han metido en medio de una batalla entre la mafia rusa y la triada china.** La "pelea" tendrá lugar en Los Angeles, que estará perfectamente reflejada en el juego, pues se han recreado 450 km2 de ciudad. A pie o en coche deberemos ir **resolviendo misiones (hasta 20), que nos invitarán a usar armas de todo tipo,** golpes de artes marciales y vehículos con los que perseguir a criminales (o desde donde dispararlos). Por fin, el "show" será en septiembre, en tu GC.



El juego será una mezcla perfecta de acción, aventura y conducción. Un bombazo que seguro va a arrasar en GameCube.

MARIO Y LUIGI, EQUIPO PERFECTO

Nintendo lanzará en noviembre una nueva "mega-aventura" para tu GB Advance



Mario y Luigi *formarán un gran equipo, el mejor. En el juego podremos controlarlos por separado, o unirnos para aprovechar los "super-movimientos".*

A la princesa Peach le ha cambiado la voz... ¡una bruja se la ha cambiado por explosivos! Y ahora, cada vez que habla... explota. Dispuestos a evitar la catástrofe, Mario y Luigi han ido por la bruja a una tierra donde todo el mundo está siempre de buen humor. Y **así será el tono del juego, bromas y mucha risa.** Pero también habrá que trabajar, ya que el juego mezclará dosis de **aventura, rol, plataformas, puzzle y combate.**

GANADORES

CONCURSO «X-MEN 2»

10 Juegos para GameCube + 5 DVD'S 1.5 Special Edition

Mª Luisa Vila Lado	A Coruña
Marco Antonio Martínez Reyes	Alicante
Juan José Migual Osca	Alicante
Albert Del Rey Montilla	Barcelona
Pedro Antonio Brets	Barcelona
Oscar Carbonell Dolz	Barcelona
Leopoldo Ramos Pérez	Madrid
José Manuel Andrino Castillo	Madrid
Adrián Granados González	Murcia
Eduardo Pecino Soriano	Valencia

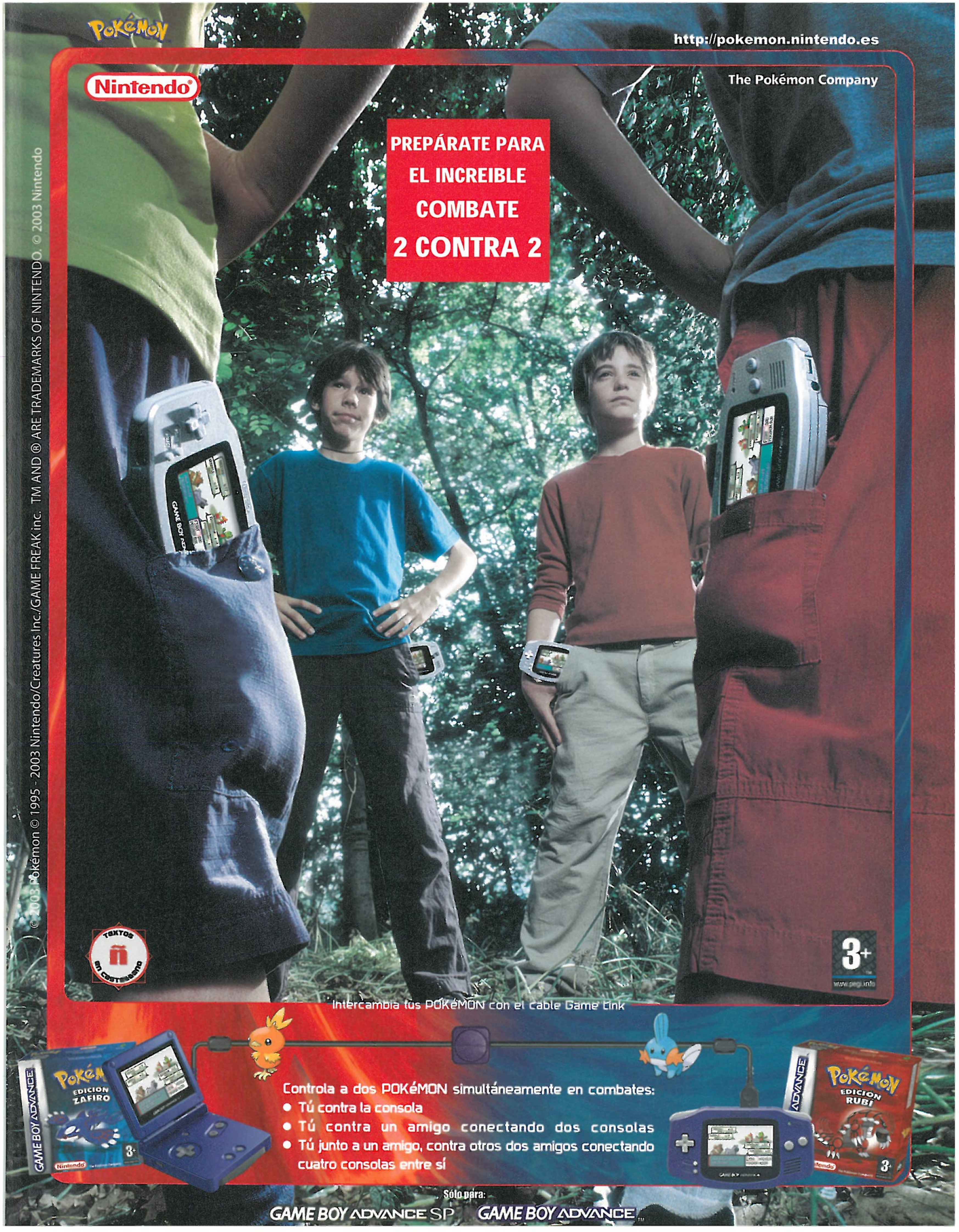
CONCURSO «ZELDA WIND WAKER»

GC firmada por Miyamoto + GBA SP + lámina de Zelda firmada por Miyamoto + cable NGC-GBA

Angel Alonso Bogglero .... Madrid

«Zelda: the Wind Waker Edición Limitada»

Antonio Lledro Gras	Alicante
Jorge Botet Ibáñez	Barcelona
Angel Seguí Navarro	Barcelona
Eneco García Elorriaga	Bizkaia
Luís Bosch	Girona
Manolo Bueno Jiménez	Granada
Jesús Larriba González	Madrid
Virginia Cano Díaz	Madrid
Juan Carlos Díaz	Sevilla
Sergio Castillo Hernández	Valencia


Pokémon
http://pokemon.nintendo.es
Nintendo
The Pokémon Company
PREPÁRATE PARA
EL INCREIBLE
COMBATE
2 CONTRA 2
Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo
Textos ñ en castellano
3+
Intercambia tus POKéMON con el cable Game Link
Pokémon Edición Zafiro
Controla a dos POKéMON simultáneamente en combates:
• Tú contra la consola
• Tú contra un amigo conectando dos consolas
• Tú junto a un amigo, contra otros dos amigos conectando cuatro consolas entre sí
Pokémon Edición Rubí
Sólo para:
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE

Explora el mundo Rubí y Zafiro, al estilo «Pokémon Snap»

- GAMECUBE
- PRIMERA MITAD 2004
- NINTENDO
- JUEGO DE COMUNICACIÓN

POKéMON CHANNEL



A mayor gloria de Pikachu y compañía, Nintendo ultima los detalles de «Pokémon Channel», un juego diseñado a la medida de los fans Pokémon. Nuestro objetivo será localizar unos vídeos, desperdigados por los bonitos escenarios del mundo Pokémon, que harán funcionar el canal de televisión Pokémon. Durante la búsqueda, Pikachu nos echará una mano para explorar todos los recovecos, y una vez localizados, lo pasaremos pipa viendo curiosas animaciones, cortos, participando en concursos, jugando con un Pokémon Mini virtual...



Pika, Pika. Pikachu nos ayudará a relacionarnos con el entorno. Él escuchará nuestros consejos, nos presentará a otros Pokémon, incluso participará en varios minijuegos.



¡Premio! Cuando recuperéis todos los vídeos, podremos disfrutar en uno de los canales de la tele de un corto nunca visto, con calidad DVD, protagonizado por los Pichu Bros.



Mira. La tele de Pokémon Channel esconde muchas sorpresas. En cada canal veremos cosas diferentes, habrá uno de tiendas, otro de bailes regionales...



Ratón. Parece que nos moveremos por el juego a través de un puntero en forma de mano. Así podremos explorar montañas, mares y bosques de este bonito mundo Pokémon.



- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: NOVIEMBRE
- UBI SOFT
- ACCIÓN/AVENTURA

PRÍNCIPE DE PERSIA

«Príncipe de Persia» es una leyenda entre los jugones más curtidos, por eso su regreso nos ha cautivado. Será el equipo de Ubi en Montreal («Splinter Cell»), quien reinvente el espíritu del personaje original para convertirlo en héroe de acción. El príncipe de esta generación será fuerte, y transmitirá agilidad, coraje y determinación; lo hará a través de su increíble animación, y de la expresión de su cara, que nos permitirá conocer sus estados de ánimo.



Madura. *El joven príncipe empezará buscando aventura y gloria, pero su aventura se convertirá en un lucha por sobrevivir. Notaréis esa evolución en su cuerpo y en sus reacciones.*



Qué historia. *El príncipe deberá demostrar sus habilidades, las físicas, las emocionales y las de materia gris, para devolver la paz al (maldito) reino de Persia.*



Respeto. *El creador del juego original, Jordan Mechner, ha seguido de cerca la "renovación" de su juego, tanto del personaje como de la acción.*

Rey de la gravedad. *Los saltos y vuelos de pared a pared del príncipe desafiarán las leyes de la gravedad. Sus movimientos serán ágiles, rápidos, siempre espectaculares.*



Qué te pasa. *Las animaciones de la cara del príncipe nos permitirán saber cómo se siente a cada momento, y será más fácil meterse en su papel.*

Ahh, Persia. *El juego transcurrirá en un mundo de magia y misterio en el que nos veremos envueltos a los pocos segundos. Una sensación de placer físico invadirá tus sentidos...*

EL DESAFÍO TECNOLÓGICO DE ESTE TÍTULO, MARCARÁ TODOS LOS JUEGOS DE AVENTURAS PARA SIEMPRE

Y piensa. El príncipe tendrá vida propia. Cada cierto tiempo nos sorprenderá con monólogos y reflexiones en voz alta, que llegarán doblados.

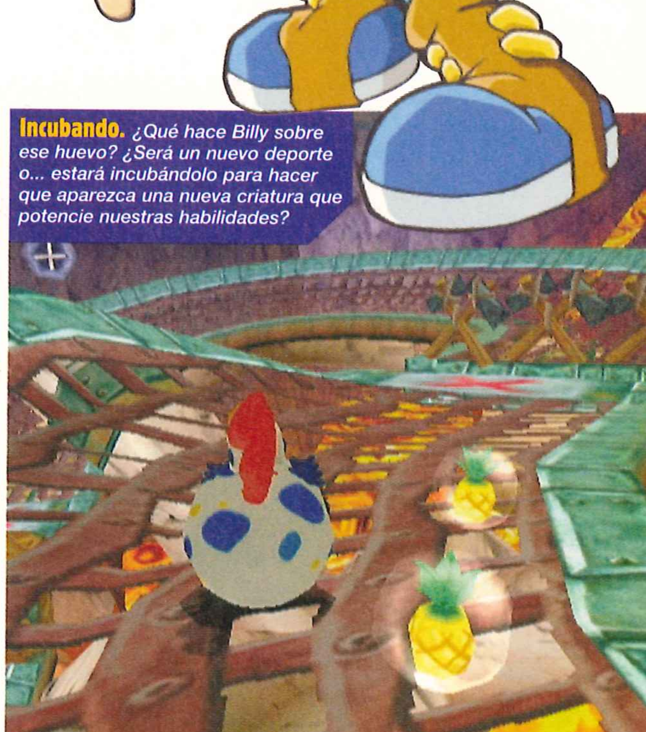
Real. *El pelo, los pantalones y la camisa cada vez más andrajosa del príncipe, reaccionarán ante cualquier movimiento. Sus 1.500 polígonos pondrán en pie a un tipo REAL.*

Aquí veis el nuevo proyecto del creador de **Sonic**

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO: OTOÑO (EE.UU.)
- SEGA
- ARCADE DE PLATAFORMAS

BILLY HATCHER

De él han dicho, durante su presentación en el E3: "Es pura magia del Equipo Sonic"; "excitante, vibrante, su jugabilidad hipnotiza". Estaba claro, teniendo esos "papás" no podía salir nada decepcionante. «Billy Hatcher and the Giant Egg» será un plataformas 3D en la línea de rapidez, espectacularidad y colorido de Sonic. Con un toque de originalidad que ya veréis. Porque para salvar el reino de la oscuridad habrá que echarle huevos. No, la cosa no irá de coraje (aunque tampoco será fácil), sino de huevos; huevos con los que iremos iluminando diferentes zonas; huevos que, arrastrándolos, nos permitirán resolver puzzles y cascar enemigos; y huevos que, incumbándolos, dejarán ver nuevas criaturas que nos darán flipantes poderes. Como colofón, nuestro Billy será exclusivo para GameCube.



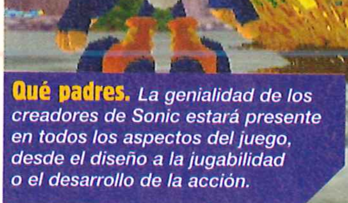
Incubando. *¿Qué hace Billy sobre ese huevo? ¿Será un nuevo deporte o... estará incubándolo para hacer que aparezca una nueva criatura que potencie nuestras habilidades?*



Valor y huevos. *Los huevos serán la clave para avanzar. Al arrastrarlos conseguiremos resolver puzzles, acabar con algunos enemigos y superar diferentes situaciones.*



Original. *El guión no será lo único original del juego. Los escenarios rebosarán mucha imaginación, tanta como el aspecto de Billy Hatcher, o el look de los escenarios.*



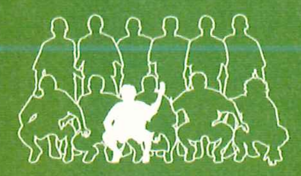
Qué padres. *La genialidad de los creadores de Sonic estará presente en todos los aspectos del juego, desde el diseño a la jugabilidad o el desarrollo de la acción.*

> TÚ PUEDES ESTAR AQUÍ

> adidas

TE ACERCA A TUS SUEÑOS

>
>
> www.adidas.es/futbol



> Compra calzado de fútbol o fútbol sala adidas y participarás en el sorteo de:
> **UNA ESTANCIA DE 2 DIAS CON**
> **LA SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL** *
> Entrenar, comer, charlar... Vive al 100% la Selección
> Si eres menor de 14 años **¡ESTÁS CONVOCADO!**





Conoce los futuros éxitos de...

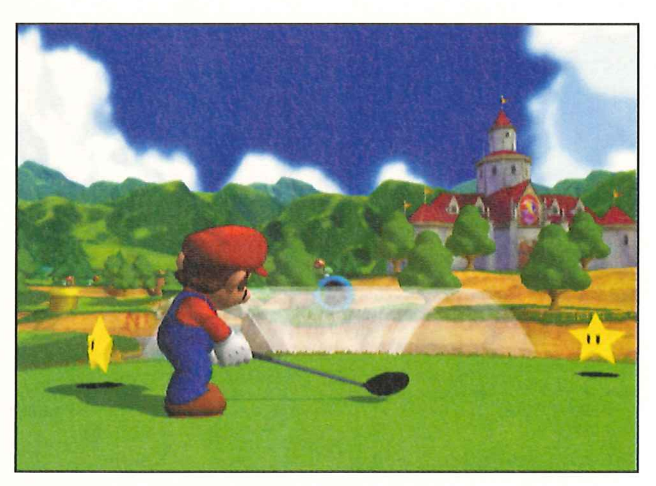
TUS HÉROES FAVORITOS

Mario, Goku, Sonic y Link nos desvelan los juegazos más impresionantes que próximamente protagonizarán en GameCube y Game Boy Advance.



MARIO SUBE AL PODIO

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR





EXCLUSIVO GAMECUBE

- Compañía: **NINTENDO/CAMELOT**
- Lanzamiento: **28 DE JULIO**
- Género: **SIMULADOR DE GOLF + ARCADE**

Mario, Peach, Donkey Kong y un montón más de personajes Nintendo han decidido volver a probar suerte en el deporte de los palos, la pelotita y el agujerillo. Sí, ya lo hicieron en Nintendo 64, pero esta entrega para Cube promete superar a la anterior, además de gráficamente, en variedad y jugabilidad. De primeras, podremos elegir entre jugar en un campo de diseño clásico, con sus bunkers, lagos y esas cosas, o hacerlo en el Mushroom Kingdom. Aquí encontraremos tuberías, plantas Piraña, Chomps encadenados y más elementos extraídos de otros juegos del bigotes. ¡El sueño de los fans de Mario! Y, claro, también tendremos la posibilidad de disputar campeonatos de "golfos", es decir, multijugador.

- Lo mejor: **TODOS LOS PERSONAJES DEL UNIVERSO MARIO, EN UN GOLF ESPECIALMENTE DISEÑADO PARA "NINTENDEROS" DE VERDAD. SE PODRÁ CONECTAR CON "MARIO GOLF: ADVANCE TOUR" DE GBA (PREVISTO PARA 2004), PARA INTERCAMBIAR PERSONAJES ENTRE AMBOS.**

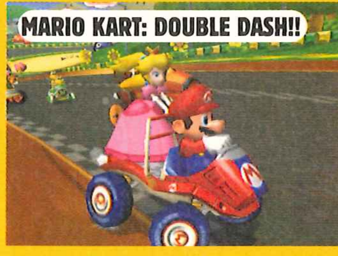
LA HISTORIA DE MARIO
EL FONTANERO DE ORO

- Nació en: **1981 (DONKEY KONG)**
- Creador: **SHIGERU MIYAMOTO**

Desde que Mario apareció por primera vez en un videojuego como un monigote con gorra, hasta hoy, ha protagonizado... ¡vaya, 35 juegos! Aquí tienes una lista de los más destacados:

- Donkey Kong Jr. (1982)
- S. Mario Bros. (1985)
- S. Mario World (1991)
- Super Mario 64 (1996)
- Mario Kart 64 (1997)
- Mario Golf (1999)
- Mario Party (1999)
- Mario Tennis (2000)
- Paper Mario (2001)
- S. Mario Sunshine (2002)

Y AÚN QUEDAN MUCHOS POR VENIR
TÍTULOS "MARIANOS" EN DESARROLLO



MARIO KART: DOUBLE DASH!!

- Género: **CARRERAS**
- Lanzamiento: **OTOÑO**

Karts de dos plazas, pistas locas, ítems para fastidiar a los demás, y ¡la posibilidad de jugar hasta 8 personas a la vez! ¡Nuestras Cubes vas a ponerse a cien!

- Lo mejor: **2 CUBES, 2 TELES, ¡Y PODREMOS CORRER 8 A LA VEZ!**



MARIO PARTY 5

- Género: **TABLERO**
- Lanzamiento: **OTOÑO**

Los sesenta nuevos minijuegos traerán consigo nuevos tableros en unas 3D maravillosas. Además, algunos personajes debutarán en la fiesta más famosa de Nintendo.

- Lo mejor: **NUEVOS MINIJUEGOS, TABLEROS Y PERSONAJES.**

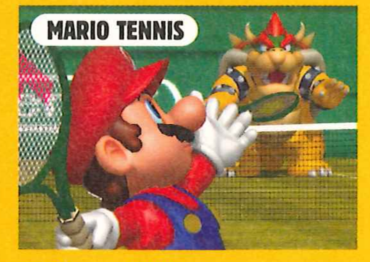


MARIO & DONKEY KONG (GBA)

- Género: **PLATAFORMAS**
- Lanzamiento: **2004**

Aunque está aún muy verde, ya sabemos que el juego de Mario y Donkey será un plataformas repleto de enemigos e ítems. Al estilo clásico, pero en Advance.

- Lo mejor: **MARIO Y DONKEY REPITEN PAPEL, ¡TRAS 22 AÑOS!**



MARIO TENNIS

- Género: **TENIS**
- Lanzamiento: **2004**

De momento, sólo hemos visto a Mario y Bowser raqueta en mano, pero Nintendo nos traerá muchos más personajes, torneos, modo multijugador y jugabilidad tope.

- Lo mejor: **TENIS HIPERJUGABLE CON LOS GRAFICAZOS DE CUBE.**

LINK, ¡DESENFUNDA!

SOUL CALIBUR 2





LA HISTORIA DE LINK
EL MAESTRO DEL ROL

■ Nació en: 1986 (THE LEGEND OF ZELDA)
■ Creador: SHIGERU MIYAMOTO

Link fue el precursor del Rol en los videojuegos, el primero en entrar en mazmorras, hablar con gentes y "desfacer" entuertos. Desde entonces, Link ha protagonizado estas obras maestras:

■ Zelda II: The Adventure of Link (1988) ■ Zelda: A Link to the Past (1993) ■ Zelda: Link's Awakening (1993) ■ Zelda: Ocarina of Time (1998) ■ Zelda: Majora's Mask (2000) ■ Zelda: Oracle of Ages/Seasons (2001) ■ Zelda: Wind Waker (2003)

■ Compañía: NAMCO
■ Lanzamiento: OTOÑO
■ Género: LUCHA

La lucha va a ponerse de moda en Cube. Una de las sagas más famosas de los salones recreativos va a dar el salto (en Japón ya lo ha dado) a nuestras Cube con «Soul Calibur 2». ¡Y menudo salto! Por calidad, desde luego, no va a quedar. La más llamativa, la visual, evidentemente. Link, luchador que podremos escoger nada más encender la consola (no estará oculto, finalmente), encajará perfectamente con el estilo gráfico de Mitsurugi, Ivy y demás maestros del acero. Más de 15 luchadores, incluido Necrid, personaje diseñado por Todd McFarlane (el de Spawn, hombre), un apasionante modo historia en el que podremos probar más de 200 (sí, doscientas) armas distintas y una jugabilidad... de máquina arcade.

■ Lo mejor: TENDREMOS A NUESTRA DISPOSICIÓN UN LINK ADULTO, DE DISEÑO PARECIDO AL QUE NOS DEJÓ ALUCINADOS EN EL VIDEO DE LO QUE IBA A SER «ZELDA GC» (DONDE LUCHABA CONTRA GANONDORF) Y, GRAN TRABAJO DE NAMCO, ¡CON TODOS SUS MOVIMIENTOS Y ARMAS PROPIOS!!

Y VENDRÁN OTROS DOS PARA CUATRO
LINK ENTRE GAMECUBE Y GBA



■ Género: ACCIÓN-ROL
■ Lanzamiento: 2004

En esencia, parece que será el mismo juego de Advance, pero para Cube. Eso sí, deberemos conectar de dos a cuatro GBA para poder competir todos juntos.

■ Lo mejor: HABRÁ MENSAJES QUE SÓLO SE VERÁN EN TU GBA.



■ Género: AVENTURA
■ Lanzamiento: 2004

Tetra (de «Wind Waker») será la anfitriona de este "concurso". Deberemos encontrar a su tripulación los primeros, con las GBAs conectadas a una Cube.

■ Lo mejor: TETRA DARÁ PISTAS HABLADAS DESDE EL TELEVISOR



COMPETICIONES MULTIJUGADOR

En estos dos títulos de Cube, lo suyo será usar la espada y la cabeza para ganar a los demás... como sea.

GOKU, ¡A LUCHAR!

DRAGON BALL Z: BUDOKAI



You might be stronger than I am, but that doesn't matter!

- Compañía: **BANDAI**
- Lanzamiento: **OCTUBRE**
- Género: **LUCHA**

No digáis que no teníais ganas ya de ver a Goku en Cube! Pues tranquilos, que en pocos meses llegará a nuestras consolas el juego más espectacular de Goku y compañía. Será lucha, pura lucha Dragon Ball, es decir, con puños y patadas de todos los colores y, por supuesto, ataques especiales con efectos gráficos alucinantes. Además, contendrá cinco modos de juego, entre los que destacan un modo historia (donde reviviremos escenas del anime, desde "Saiyan Saga" hasta "Cell Games") y el modo torneo, donde podremos decidir, entre dos o más jugadores, quién es el verdadero maestro de Dragon Ball. Podremos escoger entre 23 luchadores y más de 60 combos por personaje. Lo dicho, tranquiliiitos.

■ Lo mejor: **LA TÉCNICA 'CELL SHADING' ACERCARÁ MÁS QUE NUNCA EL ESTILO GRÁFICO DEL JUEGO AL DEL ANIME. Y ADEMÁS DE VER Y ESCUCHAR UN "KAMEHAMEHA", PODREMOS SENTIRLO EN NUESTRAS MANOS CON LA VIBRACIÓN DEL MANDO DE CUBE, ¡COMO EL MISMÍSIMO GOKU!**

LA HISTORIA DE GOKU
LA FUERZA DE UN MITO

- Nació en: **NOVIEMBRE DE 1984 (MANGA DB)**
- Creador: **AKIRA TORIYAMA**

Para Goku todo han sido éxitos, desde sus comienzos en las páginas del manga, hasta las series de anime y largometrajes. ¡Pero aún así, ha tenido tiempo para protagonizar 17 juegos de Nintendo! Éstos son los más destacables:

■ DBZ: Attack Saiyajin!! (1990) ■ DBZ: The Legendary Supersaiyajin (1992) ■ DBZ: Super Battle History 2 (1993) ■ DBZ: Encounter with the Rivals (1994) ■ DBZ: Hyper Dimension (1996)

PARA METERTE EN EL "PAPEL"...
MÁS HÉROES DEL CÓMIC PARA GAMECUBE

BATMAN: RISE OF SIN TZU

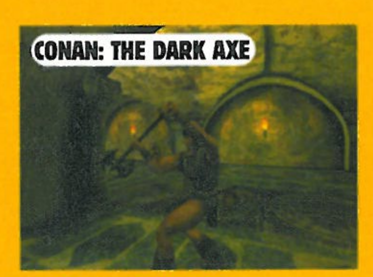


- Género: **BEAT'EM UP**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**

En el próximo Batman de Ubi Soft combatirás a los malos solito, o junto otro jugador que manejará a Nightwing, Robin o Batgirl, a lo largo de 12 fases de puño y torta.

■ Lo mejor: **LOS PROTAGONISTAS TENDRÁN 35 ATAQUES DISTINTOS.**

CONAN: THE DARK AXE



- Género: **AVENTURA**
- Lanzamiento: **SEPTIEMBRE**

El héroe más bruto del cómic tendrá oportunidad de demostrar su manejo de espada y hacha en la aventura que nos traerá TDK. En tercera persona, y en solitario.

■ Lo mejor: **USARÁ UN MOTOR 3D CREADO SÓLO PARA ESTE TÍTULO.**

SPAWN



- Género: **AVENTURA**
- Lanzamiento: **OTOÑO**

Namco quiere que arreglemos el mundo con los poderes de Spawn. Ya sabéis, fuerza sobrehumana, armas de fuego y muchos poderes del infierno.

■ Lo mejor: **PODREMOS LUCHAR A TORTAS, TIROS Y "MAGIAS".**

MASTERS DEL UNIVERSO



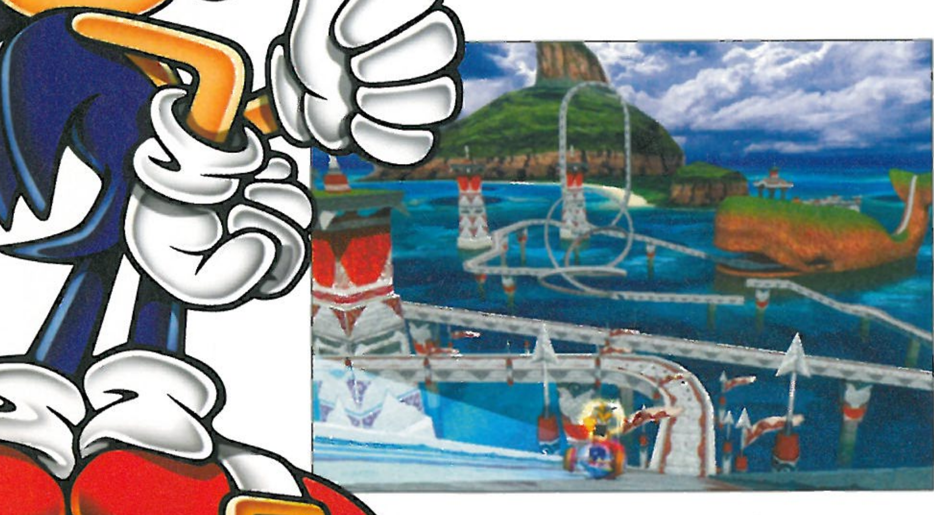
- Género: **AVENTURA**
- Lanzamiento: **2004**

He-Man volverá a unirse a los Masters del Universo en este futuro título de TDK. Se anuncia calidad gráfica y la aparición de los personajes más emblemáticos.

■ Lo mejor: **¡AL FIN VEREMOS A HE-MAN EN UNA NINTENDO!**

SONIC, ¡DALE CAÑA!

SONIC HEROES





- Compañía: **SEGA**
- Lanzamiento: **COMIENZOS DE 2004**
- Género: **PLATAFORMAS + ACCIÓN**

El erizo de Sega está que no para. Su velocidad supersónica también se aplica, parece ser, al desarrollo de títulos para Cube y, tras "Sonic DX", Yuji Naka ya tiene en desarrollo este nuevo juego. Supondrá una novedad visual en nuestras consolas, ya que se está utilizando RenderWare, una herramienta para la creación de gráficos que elevará (¿más?) la potencia de Cube. Pero no todo son gráficos, no. "Sonic Heroes" también innovará en el apartado jugable. A pesar de que se parezca a "Sonic DX", se jugará de manera muy distinta. Llevaremos un equipo de tres personajes. A la vez. Y deberemos usar las cualidades de cada uno (el vuelo de Tails, las garras de Knuckles...) para superar los obstáculos de cada escenario.

- Lo mejor: **PODREMOS ESCOGER ENTRE 4 EQUIPOS, CON UN TOTAL DE 12 PERSONAJES JUGABLES, Y CADA UNO DE LOS EQUIPOS TENDRÁ QUE SUPERAR FASES ESPECIALMENTE DISEÑADAS PARA APROVECHAR SUS HABILIDADES.**

LA HISTORIA DE SONIC
ACELERACIÓN CONSTANTE

- Nació en: **1991 (SONIC THE HEDGEHOG)**
- Creadores: **YUJI NAKA Y NAOTO OHSHIMA**

El erizo azul de Sega nació con una misión: ser la mascota más famosa del mundo de los videojuegos. Y casi que lo consiguió, porque hoy día protagoniza una serie de TV y muchos cómics. Estos son sus juegos más alabados:

- Sonic (GG, 1991)
- Sonic 2 (MD, 1992)
- Sonic Spinball (MD, 1993)
- Sonic 3 (MD, 1994)
- Sonic & Knuckles (MD, 1994)
- Sonic R (Saturn, 1997)
- Sonic Adventure (DC, 1998)
- Sonic GBA (2002)

¡VAMOS, MÁS SONICS, Y RÁPIDO!
PRONTO CORRIENDO EN TU ADVANCE



- Género: **LUCHA**
- Lanzamiento: **2004**

Sega nos ofrecerá la posibilidad de luchar contra otros tres jugadores unidos por cable, solos o en equipo, con 8 personajes a elegir y un largo modo historia.

- Lo mejor: **LUCHA RÁPIDA, PARA 4 PERSONAS, ¡Y ENCIMA EN 3D!**



- Género: **PINBALL**
- Lanzamiento: **OTOÑO**

Un pinball rápido, como el erizo, espectacular, como todos los títulos del Sonic Team, y con minijuegos para un jugador, o los que se te unan. ¡Fiesta para todos!

- Lo mejor: **PERMITIRÁ CRIAR CHAOS PARA "SONIC DX", DE GC.**



CON ESTOS AMIGOS... En el nuevo Sonic Battle, incluso Amy Rose, la "novia" de Sonic, se liará a tortas con todo el mundo. Sí, claro, con su "ericito querido", también.



EXCLUSIVA CentroMAIL

¡EDICIÓN LIMITADA!

Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)

COMPRA GAME CUBE PLATINUM + THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER + BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST + GUÍA DVD + GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

199

AHÓRRATE 59,95

EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)

COMPRA GAME CUBE NEGRA + METROID FUSION + GUÍA DVD DEL JUEGO + PLACA DECORATIVA de REGALO

199

AHÓRRATE 59,95

CONSOLA GAME CUBE NEGRA + GAME BOY PLAYER

199

AHÓRRATE 59,95



GAME BOY PLAYER

Te permite disfrutar de todos los juegos de Game Boy en tu televisor utilizando la consola Game Cube.

59,95

Juego	Precio
MEGAMAN N. TRANSMISSION	62,95
RESIDENT EVIL 2	44,95
SONIC ADV. DX DIRECTOR'S CUT	59,95
SPLINTER CELL	59,95
THE L. OF ZELDA: THE W. W. ED. LIMIT.	59,95
WARIO WORLD	59,95
C. BANDICOOT: LA V. DE CORTEX (NUEVO PRECIO)	19,95
DIE HARD: VENDETTA (NUEVO PRECIO)	19,95
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY (NUEVO PRECIO)	19,95
LUIGI'S MANSION	29,95
PIKMIN	29,95
SUPER SMASH BROS MELEE	29,95

GAME BOY ADVANCE SP

También disponible en:

129,95

GAME BOY ADVANCE 99,90

Juego	Precio
CT SPECIAL FORCES: BACK TO HELL	39,95
DONKEY KONG COUNTRY	39,95
DRAGON BALL Z: THE L. OF GOKU II F.S.	49,95
ROCK'N ROLL RAACING	42,95
STUNTMAN	49,95
FINAL FIGHT ONE	14,95
E. S. DE LOS ANILLOS LA C. DEL ANILLO (NUEVO PRECIO)	24,95
SUPER STREET FIGHTER II	14,95
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ	44,95
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO	44,95

Lanzamiento 25 de julio

EXCLUSIVA Centro MAIL

COMPRA TU NUEVO POKÉMON Y LLÉVATE UN RELOJ EXCLUSIVO DE REGALO

Promoción válida hasta fin de existencias (6.000 Uds.)

Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ✆928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Area Central. ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186

Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
- C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
- C.C. Carrefour ✆938 730 838

Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena. L. 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
- C.C. El Muelle ✆928 265 416

Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 15 de julio al 15 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

¡Preparaos para un espectáculo en toda regla!

P. N. 03

Lo último de Capcom promete arrasar con su medida mezcla de acción y protagonista sexy.

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN
- JULIO
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El desarrollo del juego ha corrido a cargo de Shinji Mikami y Hiroyuki Kobayashi, dos pesos pesados de la industria de los videojuegos. El primero fue el creador original de la saga «Resident Evil» (la serie de aventuras de terror que disfrutamos los usuarios de GameCube en exclusiva), mientras que el segundo ha sido el productor de muchas de las sagas de acción que más han pegado en los últimos años, con clásicos como «Devil May Cry».

LA MÁS SEXY

En cuanto veáis cómo mueve Vanessa... ¡ehhh! ¡las caderas! mientras le da al gatillo, caeréis rendidos a sus pies. ¡Qué mujer!



Los efectos especiales os alucinarán, sobre todo las explosiones y juegos de luces. Además, la agilidad de Vanessa será clave para esquivar los ataques. Eso y nuestros reflejos, claro.

Uno de los juegos de acción más esperados está a un mes vista de aterrizar en nuestro país. ¡Por fin! Y es que esta **aventura que protagonizará la escultural Vanessa Z. Schneider** -una nueva y poderosa cazarrecompensas espacial- promete **revolucionar** la forma de entender **los juegos de acción.** Y de paso plantar cara a otras guerreras como Samus Aran, de "Metroid" o Joanna Dark, de "Perfect Dark".

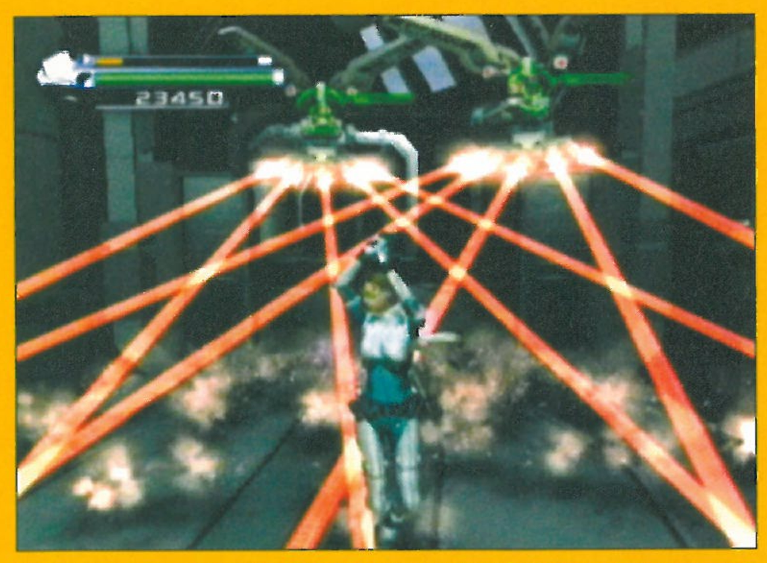
El argumento de «P.N 03» nos situará en **un futuro próximo dominado por máquinas y robots.** En la piel de Vanessa tendremos que cumplir la última misión que le han encargado: investigar un planeta lejano que ha sido asediado por centenares de robots asesinos. Será una lucha totalmente desigual, pero por suerte **Vanessa contará con un buen surtido de ataques y combos** para fulminar enemigos. Y aparte, una agilidad prodigiosa que le permitirá esquivar los disparos enemigos saltando o girando cual bailarina.

VANESSA Z. SCHNEIDER. Quedaos con su nombre, porque esta chica va a protagonizar una de las aventuras de acción más originales que hayáis probado. ¡Y encima la tía no parará de bailar mientras dispara! ¡Qué ritmo!

¡No pierdas el ritmo!

La característica más llamativa del juego estará en la forma en que Vanessa afrontará cada uno de los combates. Y es que, aparte de darle al gatillo como una loca, **nuestra chica no parará de bailar y de realizar acrobacias circenses al son de los disparos.** Esto le servirá para confundir a sus adversarios y, de paso, darle un **toque "picantón"** al desarrollo del juego. Vamos, que más que una cazarrecompensas, Vanessa parecerá una auténtica chica "go-gó" de discoteca. Original, ¿eh?

La mecánica de juego también rebosará frescura, porque **no bastará con pulsar el gatillo sin parar, sino que tendremos que utilizar la cabeza** para planear la mejor forma de acabar con los ejércitos de "hojalata". Por tanto, tendremos que estudiar bien la estructura de los escenarios para poder protegernos de los ataques enemigos, calcular la distancia a la que se encuentran, establecer el orden que creamos conveniente para deshacernos de los robots cuando nos ataquen en grupo, analizar sus patrones de ataque, etc. En fin, para resumir, que la **estrategia también jugará un papel muy**



En un futuro dominado por las máquinas, Vanessa tendrá que hacer frente a cientos de robots equipados con la última tecnología. Una muestra de su poder, aquí arriba.



Las poses que Vanessa adoptará mientras dispara serán siempre diferentes y todas muy plásticas. A veces te parecerá una contorsionista en lugar de una guerrillera.

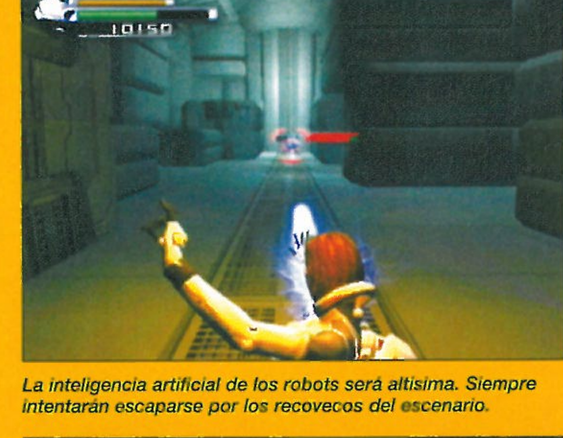


DISPARANDO... Y BAILANDO

Para eliminar a los robots y mechas, Vanessa usará dos ataques. Por un lado, las pistolas láser, que apuntarán automáticamente a los objetivos que fijemos; por otro, un ataque especial con efectos devastadores en los enemigos, que dependerá del traje que usemos. Para defenderse, piruetas laterales y verticales al canto, mejores que el "remolino Bisbal".



Las secuencias de vídeo están hechas con el motor del juego a la mayor gloria de la protagonista, que se exhibe a tope.



La inteligencia artificial de los robots será altísima. Siempre intentarán escaparse por los recovecos del escenario.



Los enemigos casi siempre nos atacarán en grupo. Por eso será fundamental tener una buena estrategia de contraataque.



La mayoría de las fases se desarrollarán en interiores, pero también tendremos que salir al exterior, y pelear duro.

importante en este juego: sin un plan de ataque claro no llegaréis muy lejos en el juego, eso seguro.

Genial ambientación

Y si el desarrollo de la aventura de Capcom promete dejarnos alucinados, **el apartado técnico nos va a dejar con la boca abierta.** No tenéis más que echar un ojo a las capturas para daros cuenta de la calidad gráfica que nos espera. Los **escenarios -de corte futurista a tope-** serán amplios, sólidos y estarán muy bien ambientados, y encima contarán con unas texturas pulidas al máximo. Pero lo mejor, lo que os va a cautivar rápidamente, será la **figura de Vanessa**. ¿Es de carne y hueso esta mujer? Desde luego contará con **una de las mejores animaciones que hemos visto.** ¡Y qué decir de los constantes juegos de luces que provocarán los combates! Estos ingredientes harán de «P. N. 03» uno de los juegos de acción más interesantes de los últimos tiempos. ¡Casi está aquí!

EL VALOR DE UN BUEN TRAJE

LA ARMADURA DE VANESSA IRÁ MEJORANDO EN LA AVENTURA. Nuestra chica contará con un traje que tendrá una doble función: protegerla de los disparos de los robots, y lanzar un ataque especial que acabará con casi todos los enemigos de un plumazo. A medida que avancemos en la aventura podremos ir obteniendo puntos con los que invertir en trajes con mejores prestaciones.



¡Apúntate a las persecuciones de coches!

THE ITALIAN JOB

Acción trepidante, una elaborada historia y los populares Minis, estrellas del nuevo "racer" de GC.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- VELOCIDAD/ACCIÓN
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **EIDOS**
- Equipo: **CLIMAX**
- Origen del Juego: **GRAN BRETAÑA**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El juego se basa en la película 'The Italian Job', un "remake" del clásico protagonizado por Michael Caine, que la Paramount estrena el 3 de septiembre. Narra las aventuras de un ladrón que, al ser engañado en su último golpe, busca venganza. Sus protagonistas: Mark Wahlberg y Charlize Theron. El juego será bastante fiel al guión, e incluso contará con varias secuencias del filme que nos sumergirán en la historia.

MÁS QUE COCHES

Para avanzar, no sólo tendremos que conducir con agilidad y rapidez, también habrá que saber orientarse por la ciudad, explorar a fondo cada zona buscando atajos, y mil cosas más.

Al volante de los "cañeros" Mini Cooper tendremos que resolver un buen número de divertidas misiones.

¿QUIÉN NO HA DESEADO ALGUNA VEZ CONDUCIR UN MINI? Pues en este juego nos podremos poner al volante de varios modelos de la legendaria marca, desde los más clásicos a los potentes deportivos de la serie "S". Vamos a flipar con ellos.



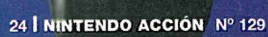
Agárrate que vienen curvas. Uno de los juegos de coches más esperados del momento, «The Italian Job», acaba de caer en nuestras manos, y podemos avanzaros que tiene muchas papeletas para convertirse en el **bombazo de este verano**. Tras unas cuantas partidas, las sensaciones han sido increíbles. Vamos, que... ¡nos ha capturado!

El guión del juego, basado en la película 'The Italian Job', promete buen argumento y acción sin tregua. Nuestro objetivo será **cumplir una serie de misiones a los mandos de diferentes vehículos,** si bien los verdaderos protagonistas serán los **Mini Cooper** (pequeños, manejables, glamurosos). Con ellos afrontaremos **retos bastante variaditos,** desafíos sacados del argumento de la película como perseguir a un coche por toda la ciudad, esconder un vehículo en un almacén clandestino o competir contra otro coche para llegar antes a un punto de la ciudad. Además del "intríngulis" de la propia misión, habrá dos elementos que nos pondrán muy "nerviosos": el crono (tendremos un tiempo límite), y la policía, que nos perseguirá en bastantes misiones. Al fin y al cabo estamos metidos en un juego de ladrones, fuera de la ley...

¡Oferta, 3x1!

Misiones tan arriesgadas exigirán de nosotros una **habilidad sin igual al volante de los coches.** Por suerte el juego nos lo pondrá fácil, puesto que el control de todos los vehículos será arcade. Tan arcade que podremos hacer muchas piruetas. ¡Vamos a poner los Minis a dos ruedas! ¡Guau!

Bien, sí, pero en el juego no todo será cumplir "encarguitos". Además del modo misiones, tendremos un par más, irresistiblemente atractivos. En uno de ellos participaremos en **frenéticas carreras urbanas** (con su tráfico y todo) para llegar los primeros





Nuestras peripecias se desarrollarán en lugares tan atractivos como el centro de Los Ángeles o el mismísimo Hollywood. Escenarios recreados a la perfección.



En algunas misiones el reto será batir a un coche rival. Serán carreras apasionantes, y tendremos que utilizar algunas artimañas para vencer, atajos y esas cosas.





FESTIVAL DE MODOS

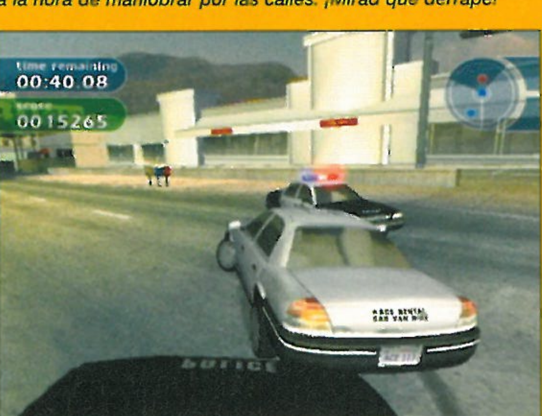
Aparte del atractivo modo historia, 'The Italian Job' nos invita a competir en alocadas carreras por la ciudad (con su tráfico, semáforos, etc.) al volante de los Minis. Este modo os recordará mucho a «Burnout», ya veréis. Además participaremos en un divertidísimo circuito de acrobacias, que os va a hacer sentir como en el Dragon Khan de Port Aventura.



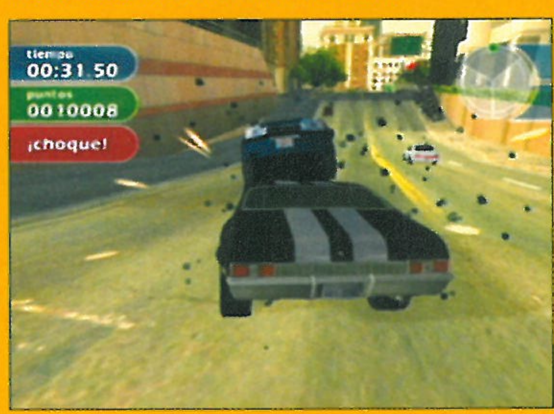
El ajustado control, totalmente arcade, nos facilitará las cosas a la hora de maniobrar por las calles. ¡Mirad qué derrape!



Las calles estarán repletas de coches, semáforos y señales de tráfico, obstáculos que dificultarán el avance.



Hasta 10 vehículos distintos podremos conducir en el juego, todos con protagonismo también en la película.



Accidentes tan bestias como el que veis estarán a la orden de la acción. ¡Y es que habrá que ir a toda pastilla!

a la meta; en el otro habrá que demostrar nuestras "aptitudes circenses" en circuitos preparados especialmente para **hacer toda clase de acrobacias con el coche.** O sea, que tendremos tres juegos por el precio de uno. ¡Y todavía quedará el modo **para dos jugadores!**

Y encima, bonito

Para que todo salga a pedir de boca, los programadores han creado un **motor gráfico de aúpa,** que pondrá en pantalla **escenarios enormes y muy detallados** en los que circularán coches de buen tamaño a toda pastilla. Todo sea por el espectáculo. El sonido también aportará su granito de arena para dejarnos alucinados, pues **todos los diálogos estarán doblados al castellano** y encima nos aprovecharemos de la tecnología Pro Logic II para meternos en situación. Total, **geniales coches, control adecuado, acción y buen guión.** ¿No teníais ganas de coger por banda un juego de coches así? Pues en breve, en vuestras GameCube.

¡CUIDADO CON LA POLI!

SERÁN UNO DE NUESTROS MAYORES OBSTÁCULOS EN EL JUEGO. Cada vez que veáis a un coche patrulla, dad media vuelta y acelerad a fondo. Los "maderos" nos perseguirán por toda la ciudad e intentarán arrestarnos. Mucho ojo porque actuarán en grupo. Su táctica, simple pero contundente: nos sacarán de la carretera a base de golpazos. Habrá que tener los reflejos en forma para esquivarles.



¡Nuevo record del mundo de velocidad!

SONIC ADVENTURE DX

Sonic regresa a GameCube con un juego que va a demostrar que continúa en magnífica forma. ¡Qué velocidad, colega!



- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **SONIC TEAM**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Edad: **MAYORES DE 3 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **9 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Jugadores: **1**

- Personajes: **6**
- Niveles: **35**
- Extra: **MINIJUEGOS OCULTOS**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

A toda pastilla, la mascota de Sega regresa a GameCube para protagonizar un plataformas en el que vamos a encontrar un buen cóctel de ingredientes: **acción a tope, toques de aventura y ¡mucha velocidad!** Claro porque, como en todo juego de Sonic, para intentar parar los pies al Dr. Robotnik (el malo) y superar las fases, no basta con dominar los saltos. Además ¡hay que correr! De esta forma, y a lo largo de más de **30 niveles,** tenemos que "patearnos" grandes extensiones de terreno cargadas de obstáculos y enemigos mientras intentamos recoger la máxima cantidad posible de anillos; ya sabéis, esos objetos mágicos que hacen que sigamos con vida cuando nos alcanza algún contrario. ¡Y no es nada fácil hacerlo a mil por hora! Aunque, bueno, ¡realmente es divertidísimo!

Nuevos compañeros

Una aventura de Sonic no sería la misma si no viniera cargada de sorpresas. Una de ellas es que en esta ocasión el puercoespín no está solo, sino que se ha traído a una buena remesa de sus mejores amigos para que le acompañen. **Cinco son los invitados -Tails y Knuckles incluidos-** y la gran noticia es que **todos son controlables,** poseen sus propias habilidades y encima recorren distintos caminos. ¡Qué flipada! Esto quiere decir que ▶

UN JARDÍN DE LO MÁS "CHAÓTICO"

Como en el anterior «Sonic DX», los "chao" vuelven a protagonizar una de las opciones más curiosas del juego. Ya sabéis que estas mascotas nacen del interior de unos huevos, y hay que tratarlas con mucho mimo (aprovecha la conexión con GBA) para que se "porten" bien en las carreras.

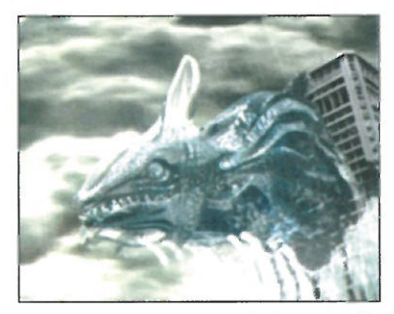




Correr es la única forma de evitar rivales como esa orca que salta peligrosamente al fondo de la pantalla. Hay que correr, todo el rato, y cuanto más rápido, mejor.



Aunque no abundan en exceso, algunos enemigos tratan de ponernos las cosas difíciles en los niveles de acción. Y preparaos, porque también hay jefes finales.



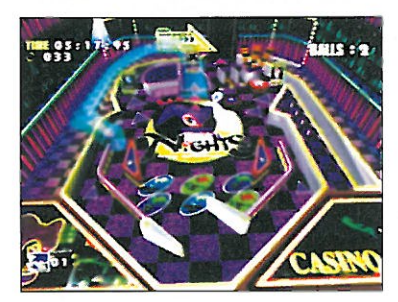
La intro del juego muestra imágenes así de alucinantes. Su calidad es altísima.

¡DESPEINAAAA! La velocidad a la que se desarrolla la acción es alucinante. Aunque sea un plataformas, es uno de los juegos más rápidos que existen.





Cada vez que os encontréis con alguno de vuestros amigos, como aquí el caso de Knuckles, aparecerá un mensaje en el que os explican que lo habéis desbloqueado.



Los minijuegos, como este pinball, añaden interés al desarrollo del juego.



Miles de loopings y otras trampas os esperan en cada nivel. ¡Tened cuidado!

LOS AMIGOS DEL ERIZO

Sonic ha pedido a sus mejores amigos su colaboración para poder acabar con los planes del Dr. Robotnik. Contando a Sonic, son seis los personajes con los que podemos jugar, y lo bueno es que cada uno recorre su propia ruta. Por tanto, para verlo todo hay que acabarse el juego con los seis. Sin embargo, ese privilegio hay que ganárselo, pues para poder jugar con ellos hay que desbloquearlos previamente.



Amy, esta dulce chica, recorre una de las rutas más sencillas.



Knuckles es uno de los personajes más carismáticos.



El gato gigante, Big, trata de pescar a la rana Froggy.




En ocasiones tenemos que investigar los escenarios para localizar algún ítem.

SE DEJA JUGAR La jugabilidad es uno de los puntos fuertes de Sonic. Añádele variedad de retos, minijuegos y seis personajes, y tienes un juego muy competente.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
- ▲ El colorido y detalle de personajes y escenarios.
- ▼ Algunos fondos se generan con demasiada brusquedad.

SONIDO 84
- ▲ Las melodías tienen fuerza y se adaptan bien a la acción.
- ▼ Los efectos cumplen, pero se quedan cortos.

JUGABILIDAD 92
- ▲ El variado desarrollo. La velocidad que alcanza Sonic, que llega a despeinar.
- ▼ A veces es difícil controlar tanta velocidad.

DURACIÓN 91
- ▲ Hay que superar el juego con seis personajes. ¡Y hay muchas sorpresas ocultas!
- ▼ Algunos niveles son muy fáciles de superar.

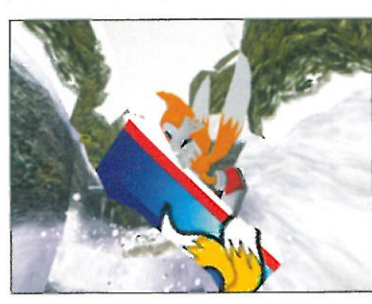
TOTAL 91

▲ Variadísimo desarrollo, dinamismo de la acción y posibilidad de poder **jugar con hasta seis personajes.**

▼ **Técnicamente se aprecian algunos fallos,** sobre todo en la creación de los fondos.



El colorido de los decorados es soberbio, y su tamaño llega a impresionar.


En alguna fase tenemos que practicar el snowboard. ¡Y mola todo!



El Dr. Robotnik y su nueva creación, Chaos (el bicho que veis arriba), son nuestros principales enemigos en la aventura. No paran de molestarnos durante todo el juego.

VALORACIÓN



UN REGRESO MUY ESPERADO

Sonic regresa a GameCube con un plataformas muy divertido. Su desarrollo es variado, cargado de sorpresas y encima permite jugar con seis personajes diferentes (¡y que recorren rutas distintas!). Tanto si sois fans del puercoespín como de los buenos plataformas, vais a flipar con este juegazo. Lástima los fallitos gráficos, pero bueno, no molestan...

▶ para **completar la aventura al 100% debemos jugar con todos los personajes.** Sin embargo, excepto Sonic, ninguno de ellos es accesible desde el principio, por lo que habrá que avanzar para desbloquearlos.

Relájate, toca aventura

Para romper un poco con la acción y de paso concedernos un respiro, los diseñadores de Sega han incluido unos cuantos niveles en los que debemos **investigar los escenarios** en busca de algún objeto clave (que luego debemos colocar en el lugar apropiado) para poder seguir avanzando. Estas fases recuerdan un poco el estilo de juegos como «Mario Sunshine» (aunque aquí es bastante más simplón) y aportan un toque de aventura que da frescura y variedad al desarrollo. A ello colaboran también unos cuantos minijuegos que salpican la acción de vez en cuando, y en los que tan pronto nos encontramos jugando a un pinball como deslizándonos sobre una tabla de snowboard montaña abajo. Como veis, la variedad de situaciones es uno de sus puntos fuertes. ¡Siempre se presenta un reto diferente!

Sonic, el más guapo

Para dar vida a las correrías del puercoespín y amigos, sus creadores han **diseñado unos decorados cargados de detalles** y coloreados con imaginación. Sin embargo, y debido a la gran velocidad a la que se desarrolla la acción, en ocasiones podemos apreciar alguna que otra brusquedad en los escenarios (aparecen objetos súbitamente), aunque no llegan a perjudicar la jugabilidad. Los personajes, en cambio, sí que muestran un aspecto cuidado al máximo, gozan de buenas animaciones y tienen un **look de dibujo animado** que les sienta de maravilla. El sonido, con melodías muy guitarreras, se acopla bien a la acción, aunque se echa en falta una mayor variedad de efectos sonoros. Pero bueno, dejando a un lado la parte técnica, la verdadera **clave del juego está en su jugabilidad y duración,** ambas cosas potenciadas al máximo, pues no dejaréis de correr junto a Sonic durante meses. Ni lo dudéis, ¡apostad por el erizo!

EL RANKING

1. Super Mario Sunshine
2. Rayman 3
3. Sonic Adventure

El fontanero de Nintendo sigue protagonizando las plataformas más divertidas y originales, aunque el carisma de Rayman y la velocidad de Sonic no le dejan respirar al "bigotes".

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

EXCLUSIVO GAMECUBE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: TREASURE
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO -TEXTOS-
- Edad: MAYORES DE 3 AÑOS

- Tarj. de memoria: 10 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Jugadores: 1-4

- Fases: 4 MUNDOS
- Datos: 5 JEFES FINALES
- Extras: CONEXIÓN CON «WARIO WARE» DE GB ADVANCE

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Te ha tocado el gordo... de Nintendo!

WARIO WORLD

Wario, nuestro "antihéroe" favorito, se estrena en CUBE con un plataformas cargado de acción y simpatía.

Mucho hemos esperado para poder jugar con uno de nuestros héroes favoritos en GameCube, pero al fin Wario está con nosotros. Para su debú en GC, **Nintendo ha escogido el género de las plataformas con un desarrollo clásico,** de estilo similar a las aventuras que Wario protagonizó en GB y GBA. Sí porque, a pesar de que el juego es **completamente 3D,** en la mayoría de las fases sólo tenemos que desplazarnos de izquierda a derecha de la pantalla para lograr encontrar la salida de cada nivel y el jefe final que lo custodia. Pero, claro, antes de poder enfrentarnos a ellos tenemos que hacer un montón de tareas, cosas como **encontrar una serie de objetos y tesoros** repartidos (y escondidos, también) por el escenario y, lo más importante, **deshacernos de centenares de monstruos** que intentan acabar con nosotros como si tal cosa. Para darles lo suyo, contamos con **un completo surtido de golpes, como cargas con el hombro** o los ya típicos "culetazos" al estilo... ¡Mario! O sea que también tendremos una buena **dosis de acción.**

Divertido y ¡compatible!

Este esquema de juego se repite en todos los niveles, pero no por ello os va a resultar aburrido, qué va. **Cada fase presenta desafíos nuevos, enemigos exclusivos** y una buena cantidad de puzzles; no demasiado complicados, la verdad, pero es que el título está orientado a los menos expertos. Claro que tanto ellos como los otros (los "masters") verán con buenos ojos la conexión entre este juego y **el cartucho de GBA «Wario Ware, Inc.»** -sí, sí, el de los 200 microjuegos- pues podremos descargarnos nuevos "microgames" a la portátil. Lo que faltaba para redondear un DVD bastante atractivo.

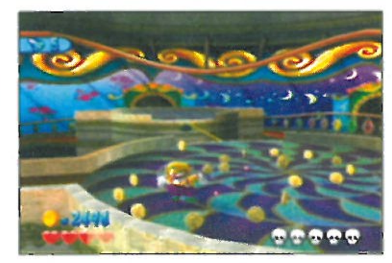
MUNDOS INTERACTIVOS

Repartidos por los escenarios, hay una serie de objetos con los que podemos interactuar: se trata de columnas de piedra, rocas con el "jeto" de Wario, palancas, etc. Unos sirven para deshacernos de los enemigos con facilidad, mientras que otros son fundamentales para avanzar.





La variedad de acciones que puede realizar Wario es alucinante. Aparte de saltar, el colega puede dar patadas, puñetazos, culetazos o potentes cargas con el hombro.



Podemos canjear las monedas por continuaciones, por si nos matan.



Los puzzles que presenta el juego son muy asequibles. Quizá demasiado...

¡DANDO CAÑA A LOS JEFES!

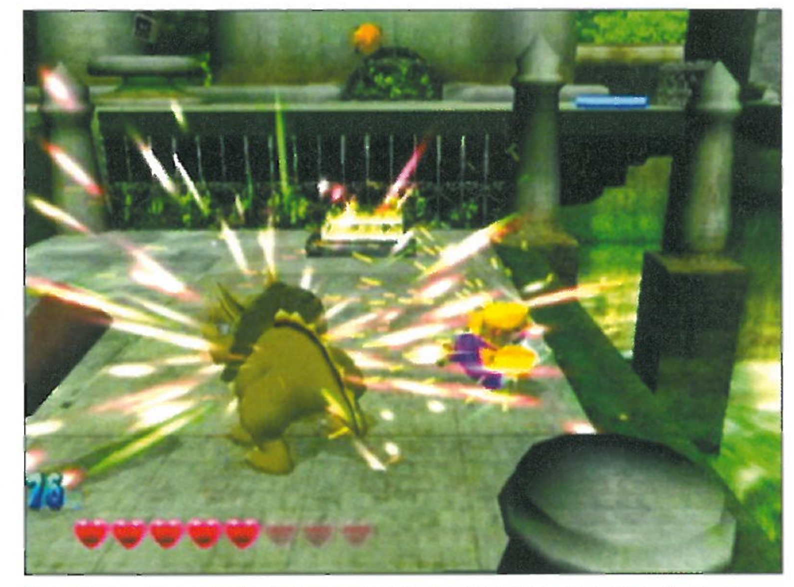
Para superar cada nivel hay que eliminar al correspondiente jefe final. Son los enemigos más difíciles de doblegar, claro.



En el circo nos espera este orondo payaso con malas pulgas.

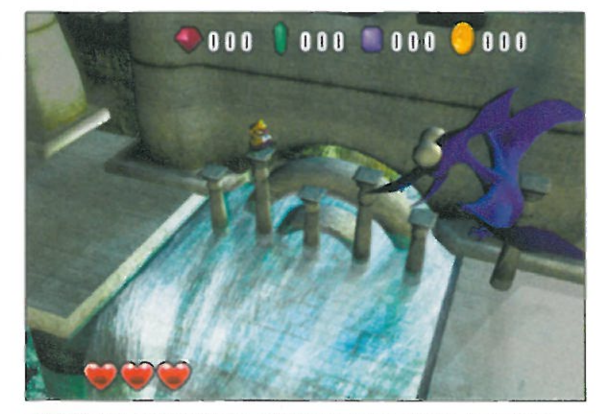


El diseño de estos bichos intimida lo suyo. ¡Cuidado!

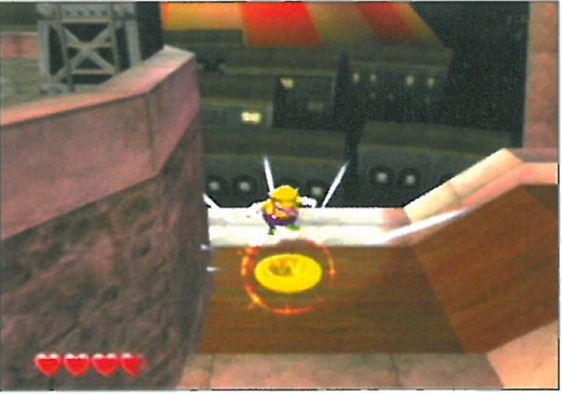


Nos esperan cinco mundos llenos de plataformas, puzzles y... enemigos. Lidiar con ellos a base de culetazos añadirá los necesarios toques de acción al juego.

PLATAFORMAS CLÁSICAS **El desarrollo de «Wario World» es calcado al de las aventuras que ya vivimos junto al "antihéroe" en las portátiles de Nintendo. Si os gustaron aquéllas, este plataformas os volverá locos: ¡tiene la misma jugabilidad pero en 3D!**



La variedad de los niveles está asegurada: circos, mansiones encantadas, peligrosos bosques... Y encima son muy chulos.



Al pulsar estos interruptores obtendremos nuevos tesoros. No son fáciles de encontrar, así que buscad bien por los fondos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86

▲ El colorido de personajes y decorados. El aspecto 3D.

▼ A algunos fondos les falta mayor grado de detalle.

SONIDO 84

▲ Gracias al sonido Pro Logic II, efectos y melodías se escuchan con gran nitidez.

▼ Pero también es cierto que los efectos son poco variados.

JUGABILIDAD 89

▲ Mola la gran variedad de acciones que podemos hacer para cargarnos a los rivales.

▼ La sencillez de los puzzles limita el desafío del juego.

DURACIÓN 85

▲ Hay que explorar todos los escenarios a conciencia para sacar los microjuegos.

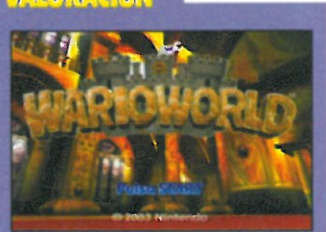
▼ La aventura no supondrá ningún problema para los más expertos.

TOTAL 88

▲ La **adictiva mecánica** de juego y el **tirón de su protagonista.**

▼ A los más expertos les **puede parecer fácil.**

VALORACIÓN



UNAS PLATAFORMAS A SU MEDIDA

Wario protagoniza un plataformas de desarrollo clásico, ideal para los que quieran pasar un buen rato entre saltos y "culetazos" en compañía de su héroe favorito. «Wario World» es como jugar con las aventuras de Game Boy, sólo que en 3D; tiene el mismo ingenio y jugabilidad, pero falla en una cosa: el desarrollo ha quedado demasiado simple.

EL RANKING

1. Mario Sunshine
2. Rayman 3
3. Sonic Adventure DX

A pesar de la enorme calidad que ha demostrado Wario, el rey de las plataformas sigue siendo su "odiado" gemelo Mario. Rayman y Sonic también están por encima de él. ¡Grrrr!

OK Nintendo Acción


FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA SPORTS
- Tipo de juego: VELOCIDAD
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 3 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1-4

- Coches: 11 MONOPLAZAS
- Modos: 3
- Circuitos: 16

- Precio: 62,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Pídete ser el mejor piloto del mundo

F1 CAREER CHALLENGE

Eras el mejor con los coches radiocontrol, campeón de karts del barrio; ahora toca convertirse en un fenómeno de la F-1.

Electronic Arts vuelve a hacernos competir en GameCube con otro magnífico simulador de Fórmula 1 (tras la buenísima sensación que nos dejó «F-1 2002»). El "gancho" de «F-1 Career Challenge» consiste en **crear nuestro propio piloto,** hacerle correr junto a los mejores del circuito y convertirle en un triunfador. En realidad "Career" es un modo de juego en el que el reto es ser el mejor piloto en solo cuatro temporadas. Y no, no va a ser fácil. Al principio sólo se interesarán las escuderías menos potentes del mundial, pero a medida que obtengamos buenos resultados, los equipos "gallitos" como Ferrari o McLaren, pujarán por contratarnos. Los rivales son los pilotos reales del mundial; si quieres, puedes controlar a alguno de ellos, pero sólo carreras sueltas, no una temporada completa.

Simulador hasta la médula

Ya lo habéis leído, de ahí que el **control de los monoplazas sea tan sensible,** y haya que acostumbrarse para sacar el máximo partido a los coches. Éstos tienen un **nivel de detalle exquisito,** al igual que los escenarios, completamente reales. Lástima que en la base de datos sólo figuren pilotos de las cuatro últimas temporadas, y no de la actual, porque **nos quedamos sin Alonso.**

¡CONECTAD CUATRO...

... mandos! y disfrutaréis de un modo multijugador para cuatro que os va dejar "pillados". Podemos configurar estas carreras a nuestro gusto, elegir idénticas vistas que en modo un jugador y alucinar con la solidez del motor gráfico y la increíble sensación de velocidad. Eso sí, no hay rivales controlados por la CPU, sólo nosotros en pista.





El juego permite personalizar un montón de parámetros, como número de vueltas, perspectivas, climatología...



Desde esta vista interior, la sensación de velocidad y realismo se dispara. Pero claro, es más difícil pilotar. Exige dominio.

SÉ EL MEJOR ¿No te gustaría crear un piloto a medida y competir con los mejores conductores del mundo? Pues aquí tienes la oportunidad.

¡ASÍ SON LAS CARRERAS!

Toda la magia de la Fórmula 1 está recogida en este simulador. No hay un detalle que rodee a este mundillo que no se haya metido en el juego. Como éstos:



Los accidentes en cadena se producen con facilidad.



Una buena estrategia de boxes es fundamental para ganar.



El título pone en juego todos los coches, pilotos y circuitos reales del circo de la Fórmula 1... ¡pero no de la presente temporada! Adiós a pilotar junto a Fernando...





Los coches tienen una presencia y detalle alucinante, como los circuitos.



La ambientación de las carreras es tremenda. ¡No faltan ni las azafatas!



Cuando pilotemos con lluvia, la dificultad crecerá enormemente. Sí, muy realista.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91

▲ El aspecto de monoplazas y circuitos es alucinante.

▼ Se aprecia brusquedad en la generación de los escenarios.

SONIDO 85

▲ El rugido de los motores es totalmente ensordecedor.

▼ Melodías sosillas para los menús y voces en inglés.

JUGABILIDAD 90

▲ El modo Career es divertido, largo, competitivo, desafiante.

▼ El control puede pareceros demasiado sensible, pero hay que acostumbrarse.

DURACIÓN 90

▲ El modo principal es largo como él solo. ¡Y encima hay opción para cuatro jugadores!

▼ ¿Por qué no podemos correr una temporada completa con los pilotos del mundial?

TOTAL 90

▲ El irresistible (y larguísimo) **modo Career.** Técnicamente raya a un gran nivel.

▼ **No contar con Fernando Alonso** ni otros pilotos de la temporada actual.

VALORACIÓN



LE PEDÍ SER EL MEJOR PILOTO...

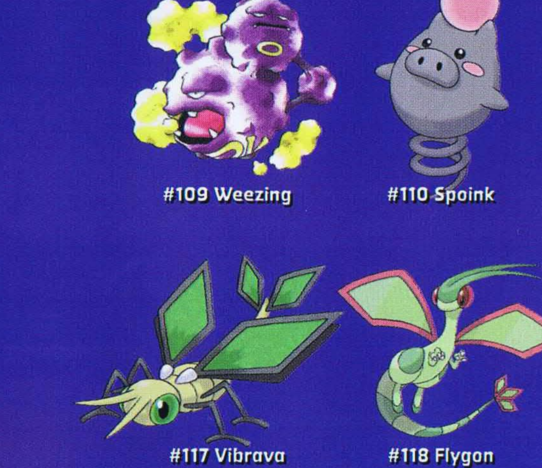
Aprovechando la pasión por la F-1 que hay en este país, el nuevo «Career Challenge» de EA va a funcionar bien. Sobre todo por el desafío, largo y entretenido, de convertirnos en un número 1 de la competición. Lástima que no incluya datos de la temporada actual, porque nos hubiera molado correr contra Alonso.

EL RANKING

1. V-Rally 3
2. F-1 Career Challenge
3. F-1 2002

El juego de rallys nos sigue pareciendo el rey de la velocidad por técnica y realismo, pero que no se despiste: de cerca le siguen dos auténticos pura sangre de la Fórmula 1.

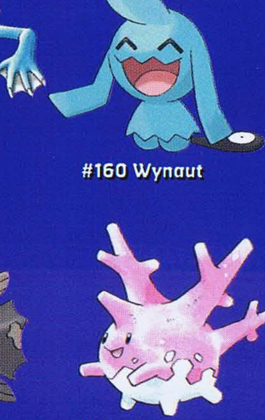
























ZAFIRO
Nintendo Acción
#109 Weezing
#110 Spoink
#111 Grumpig
#112 Sandshrew
#117 Vibrava
#118 Flygon
#119 Cacnea
#120 Cacturne
#131 Baltoy
#132 Claydol
#133 Lileep
#134 Cradily
#135 Anorith
#136 Armaldo
#137 Igglybuff
#138 Jigglypuff
#139 Wigglytuff
#140 Feebas
#151 Chimecho
#152 Absol
#153 Vulpix
#154 Ninetales
#155 Pichu
#156 Pikachu
#157 Raichu
#158 Psyduck
#159 Golduck
#160 Wynaut
#171 Snorunt
#172 Glalie
#173 Spheal
#174 Sealeo
#175 Walrein
#176 Clamperl
#177 Huntail
#178 Gorebyss
#179 Relicanth
#180 Corsola
#191 Metang
#192 Metagross
#193 Regirock
#194 Regice
#195 Registeel
#196 Latias
#197 Latios
#198 Kyogre
#199 Groudon
#200 Rayquaza

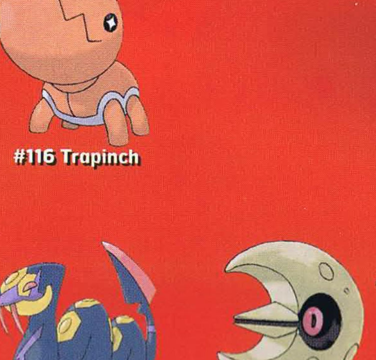

Nintendo
Acción

™

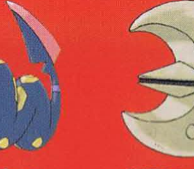
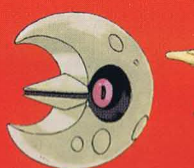
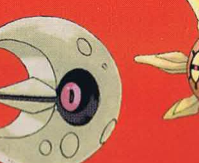
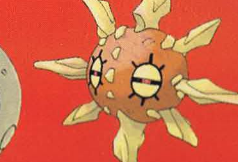
The Pokémon Company



pokemon.nintendo.es



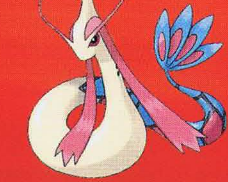





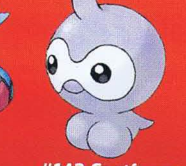


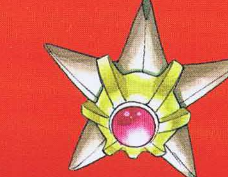
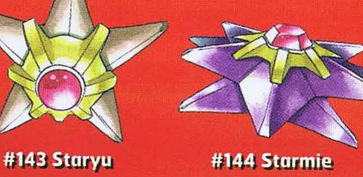














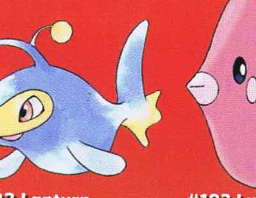
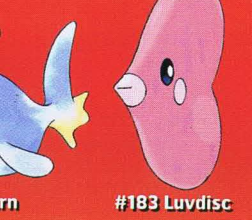


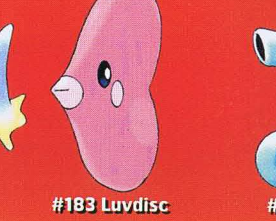
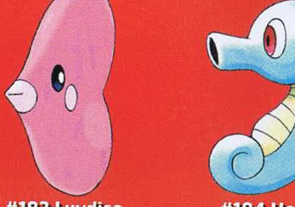
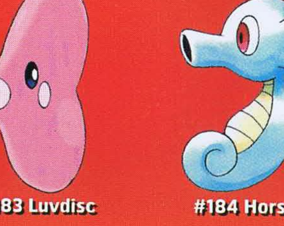


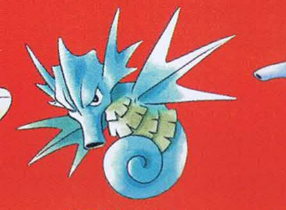


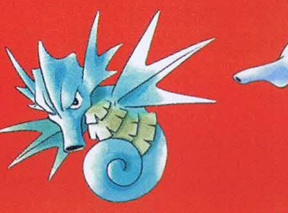
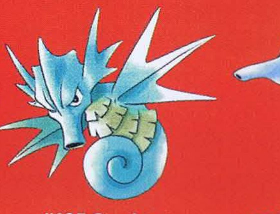












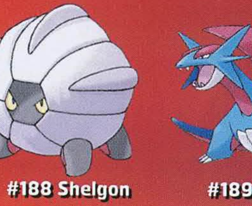













RUBÍ

The Pokémon Company

Nintendo®

pokemon.nintendo.es

#105 Torkoal #106 Grimer #107 Muk #108 Koffing

#113 Sandslash #114 Spinda #115 Skarmory #116 Trapinch

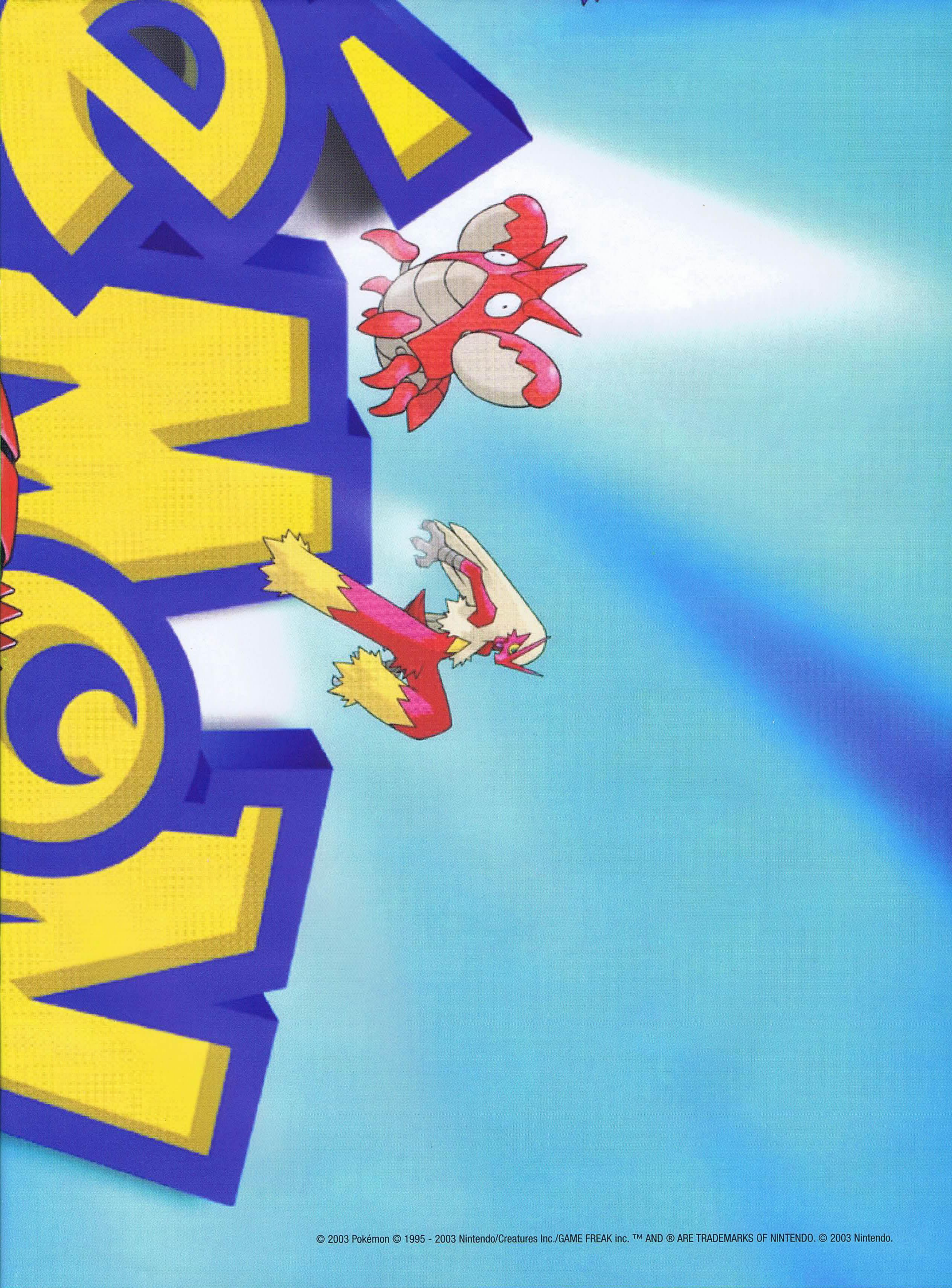
#121 Swablu #122 Altaria #123 Zangoose #124 Seviper #125 Lunatone #126 Solrock #127 Barboach #128 Whiscash #129 Corphish #130 Crawdaunt

#141 Milotic #142 Castform #143 Staryu #144 Starmie #145 Kecleon #146 Shuppet #147 Banette #148 Duskull #149 Dusclops #150 Tropius

#161 Wobbuffet #162 Natu #163 Xatu #164 Girafarig #165 Phanpy #166 Donphan #167 Pinsir #168 Heracross #169 Rhyhorn #170 Rhydon

#181 Chinchou #182 Lanturn #183 Luvdisc #184 Horsea #185 Seadra #186 Kingdra #187 Bagon #188 Shelgon #189 Salamence #190 Beldum

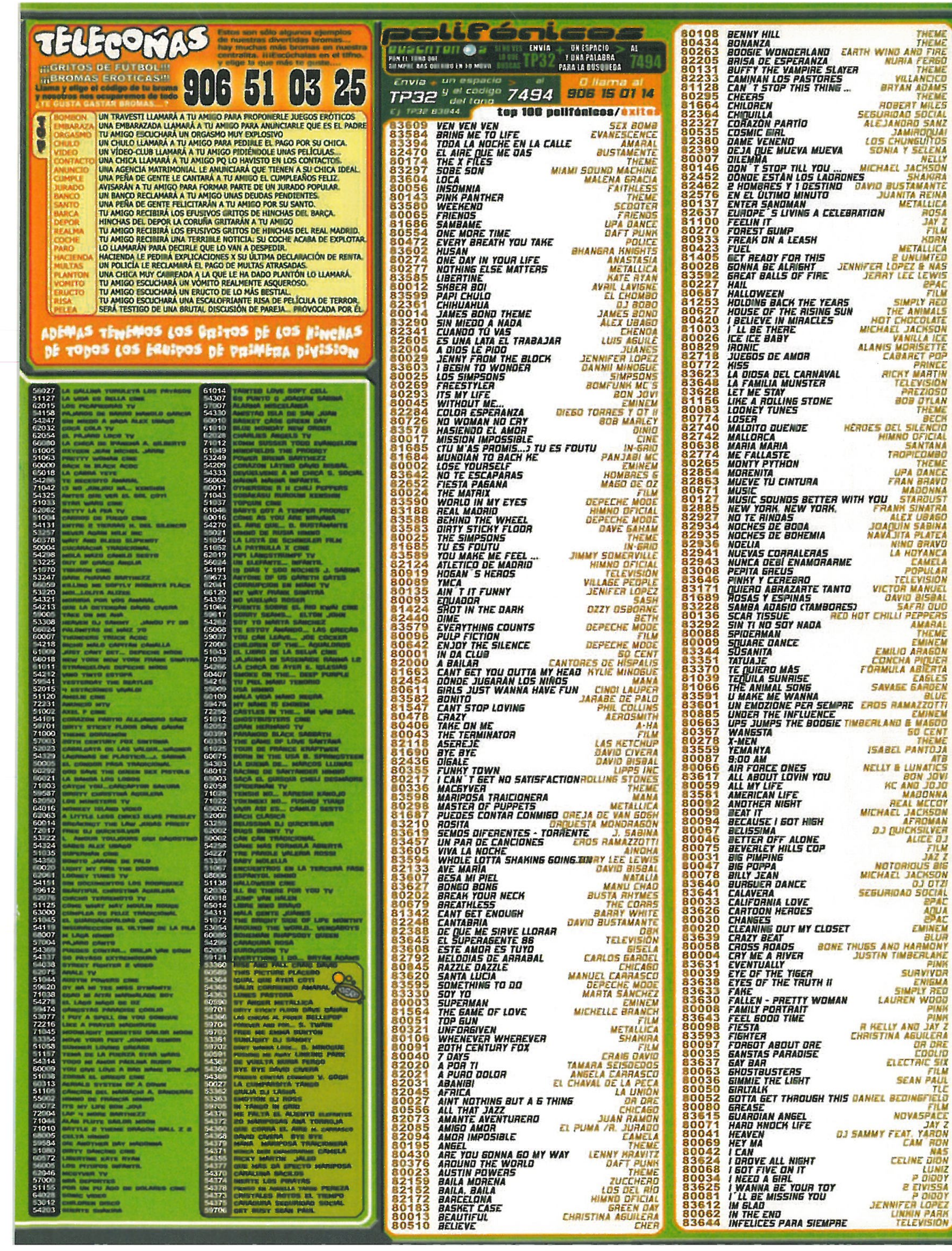

#01 Treecko
#02 Grovyle
#03 Sceptile
#04 Torchic
#05 Combusken
#06 Blaziken
#07 Mudkip
#08 Marshtomp
#09 Swampert
#10 Poochyena
#21 Ludicolo
#22 Seedot
#23 Nuzleaf
#24 Shiftry
#25 Taillow
#26 Swellow
#27 Wingull
#28 Pelipper
#29 Ralts
#30 Kirlia
#41 Alakazam
#42 Nincada
#43 Ninjask
#44 Shedinja
#45 Whismur
#46 Loudred
#47 Exploud
#48 Makuhita
#49 Hariyama
#50 Goldeen
#61 Skitty
#62 Delcatty
#63 Zubat
#64 Golbat
#65 Crobat
#66 Tentacool
#67 Tentacruel
#68 Sableye
#69 Mawile
#70 Aron
#81 Minun
#82 Magnemite
#83 Magneton
#84 Voltorb
#85 Electrode
#86 Volbeat
#87 Illumise
#95 Gulpin
#96 Swalot
#97 Carvanha
#98 Sharpedo
#99 Wailmer
EDICIÓN







#11 Mightyena
#12 Zigzagoon
#13 Linoone
#14 Wurmple
#15 Silcoon
#16 Beautifly
#17 Cascoon
#18 Dustox
#19 Lotad
#20 Lombre
#31 Gardevoir
#32 Surskit
#33 Masquerain
#34 Shroomish
#35 Breloom
#36 Slakoth
#37 Vigoroth
#38 Slaking
#39 Abra
#40 Kadabra
#51 Seaking
#52 Magikarp
#53 Gyarados
#54 Azurill
#55 Marill
#56 Azumarill
#57 Geodude
#58 Graveler
#59 Golem
#60 Nosepass
#71 Lairon
#72 Aggron
#73 Machop
#74 Machoke
#75 Machamp
#76 Meditite
#77 Medicham
#78 Electrike
#79 Manectric
#80 Plusle
#88 Oddish
#89 Gloom
#90 Vileplume
#91 Bellossom
#92 Doduo
#93 Dodrio
#94 Roselia
#100 Wailord
#101 Numel
#102 Camerupt
#103 Slugma
#104 Magcargo
ÉMON
TM
EDICIÓN

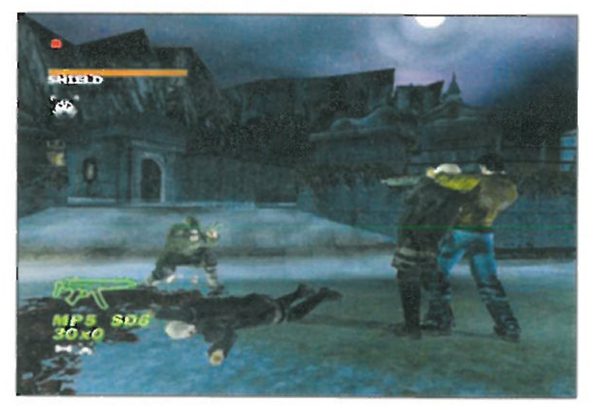


TELECOÑAS
Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas más bromas en nuestra centralita. ¡¡¡Escúchalas en el tlfno. y elige la que más te guste....
¡¡¡GRITOS DE FUTBOL!!!
¡¡¡BROMAS EROTICAS!!!
Llama y elige el código de tu broma y nosotros nos ocuparemos de todo
¿TE GUSTA GASTAR BROMAS....?
906 51 03 25
BOMBON UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.
SANTO UNA PEÑA DE GENTE FELICITARÁN A TU AMIGO POR SU SANTO.
BARCA TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL BARÇA.
DEPOR HINCHAS DEL DEPOR LA CORUÑA GRITARÁN A TU AMIGO
REALMA TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL REAL MADRID.
COCHE TU AMIGO RECIBIRÁ UNA TERRIBLE NOTICIA: SU COCHE ACABA DE EXPLOTAR.
PARO LO LLAMARÁN PARA DECIRLE QUE LO VAN A DESPEDIR.
HACIENDA HACIENDA LE PEDIRÁ EXPLICACIONES X SU ÚLTIMA DECLARACIÓN DE RENTA.
MULTAS UN POLICÍA LE RECLAMARÁ EL PAGO DE MULTAS ATRASADAS.
PLANTON UNA CHICA MUY CABREADA A LA QUE LE HA DADO PLANTÓN LO LLAMARÁ.
VOMITO TU AMIGO ESCUCHARÁ UN VÓMITO REALMENTE ASQUEROSO.
ERUCTO TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ERUCTO DE LO MÁS BESTIAL.
RISA TU AMIGO ESCUCHARÁ UNA ESCALOFRIANTE RISA DE PELÍCULA DE TERROR.
PELEA SERÁ TESTIGO DE UNA BRUTAL DISCUSIÓN DE PAREJA... PROVOCADA POR ÉL.
ADEMAS TENEMOS LOS GRITOS DE LOS HINCHAS DE TODOS LOS EQUIPOS DE PRIMERA DIVISION
polifónicos
ENVIA TP32 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494
Envia TP32 + un espacio y el codigo del tono > al 7494
O llama al 906 15 01 14
Ej TP32 83844
top 100 polifónicos/éxitos
83609 VEN VEN VEN SEX BOMB
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83394 TODA LA NOCHE EN LA CALLE AMARAL
82470 EL AIRE QUE ME DAS BUSTAMENTE
80174 THE X FILES THEME
83297 SOBE SON MIAMI SOUND MACHINE
83604 LOCA MALENA GRACIA
80056 INSOMNIA FAITHLESS
80143 PINK PANTHER THEME
83580 WEEKEND SCOOTER
80065 FRIENDS FRIENDS
81686 SAMBAME UPA DANCE
80554 ONE MORE TIME DAFT PUNK
80472 EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
83602 HUSAN BHANGRA KNIGHTS
80274 ONE DAY IN YOUR LIFE ANASTASIA
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
83585 LIBERTINE KATE RYAN
80012 SKBER BOI AVRIL LAVIGNE
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
82361 CHIHUAHUA DJ BOBO
80014 JAMES BOND THEME JAMES BOND
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO
82341 CUANDO TÚ VAS CHENOA
82605 ES UNA LATA EL TRABAJAR LUIS AGUILÉ
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
80029 JENNY FROM THE BLOCK JENNIFER LOPEZ
83603 I BEGIN TO WONDER DANNII MINOGUE
80025 LOS SIMPSONS SIMPSONS
80269 FREESTYLER BOMFUNK MC'S
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80045 WITHOUT ME... EMINEM
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES Y OT II
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
83578 HASIENDO EL AMOR DINIO
80017 MISSION IMPOSSIBLE CINE
81685 (TU M'AS PROMIS...) TU ES FOUTU IN-GRID
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
80024 THE MATRIX FILM
83590 WORLD IN MY EYES DEPECHE MODE
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83588 BEHIND THE WHEEL DEPECHE MODE
83583 DIRTY STICKY FLOOR DAVE GAHAM
80025 THE SIMPSONS THEME
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
83589 YOU MAKE ME FEEL ... JIMMY SOMERVILLE
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
80919 HOGAN´S HEROS TELEVISION
80089 YMCA VILLAGE PEOPLE
80135 AIN´T IT FUNNY JENIFER LOPEZ
80093 EQUADOR SASH
81424 SHOT IN THE DARK OZZY OSBORNE
82440 DIME BETH
83579 EVERYTHING COUNTS DEPECHE MODE
80096 PULP FICTION FILM
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
80001 IN DA CLUB 50 CENT
82000 A BAILAR CANTORES DE HÍSPALIS
81663 CANT GET YOU OUTTA MY HEAD KYLIE MINOGUE
82454 DÓNDE JUGARÁN LOS NIÑOS MANÁ
80611 GIRLS JUST WANNA HAVE FUN CINDI LAUPER
83582 BONITO JARABE DE PALO
81547 CANT STOP LOVING PHIL COLLINS
80478 CRAZY AEROSMITH
80406 TAKE ON ME A-HA
80043 THE TERMINATOR FILM
82118 ASEREJÉ LAS KETCHUP
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
82436 DÍGALE DAVID BISBAL
80355 FUNKY TOWN LIPPS INC
80217 I CAN´T GET NO SATISFACTION ROLLING STONES
80336 MACGYVER THEME
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANÁ
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO OREJA DE VAN GOGH
83210 ROSITA ORQUESTA MONDRAGÓN
83619 SEMOS DIFERENTES - TORRENTE J. SABINA
83457 UN PAR DE CANCIONES EROS RAMAZZOTTI
83605 VIVA LA NOCHE AINOHA
83594 WHOLE LOTTA SHAKING GOING ON JERRY LEE LEWIS
82133 AVE MARÍA DAVID BISBAL
83607 BESA MI PIEL NATALIA
83627 BONGO BONG MANU CHAO
80202 BREAK YOUR NECK BUSTA RHYMES
80679 BREATHLESS THE CORRS
81342 CANT GET ENOUGH BARRY WHITE
82248 CANTABRIA DAVID BUSTAMANTE
82388 DE QUE ME SIRVE LLORAR OBK
83645 EL SUPERAGENTE 86 TELEVISIÓN
83608 ESTE AMOR ES TUYO GISELA
82792 MELODIAS DE ARRABAL CARLOS GARDEL
80845 RAZZLE DAZZLE CHICAGO
83620 SANTA LUCIA MANUEL CARRASCO
83595 SOMETHING TO DO DEPECHE MODE
83330 SOY YO MARTA SÁNCHEZ
80003 SUPERMAN EMINEM
81564 THE GAME OF LOVE MICHELLE BRANCH
80051 TOP GUN FILM
80321 UNFORGIVEN METALLICA
80106 WHENEVER WHEREVER SHAKIRA
80091 20TH CENTURY FOX FILM
80040 7 DAYS CRAIG DAVID
82020 A POR TI TAMARA SEISDEDOS
82021 A PURO DOLOR ANGELA CARRASCO
82031 ABANIBI EL CHAVAL DE LA PECA
82045 AFRICA LA UNIÓN
80027 AINT NOTHING BUT A G THING DR DRE
80556 ALL THAT JAZZ CHICAGO
82073 AMANTE AVENTURERO JUAN RAMÓN
82085 AMIGO AMOR EL PUMA /R. JURADO
82094 AMOR IMPOSIBLE CAMELA
80195 ANGEL THEME
80430 ARE YOU GONNA GO MY WAY LENNY KRAVITZ
80376 AROUND THE WORLD DAFT PUNK
80023 AUSTIN POWERS THEME
82159 BAILA MORENA ZUCCHERO
82152 BAILA, BAILA LOS DEL RÍO
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
80183 BASKET CASE GREEN DAY
80013 BEAUTIFUL CHRISTINA AGUILERA
80510 BELIEVE CHER
80108 BENNY HILL THEME
80434 BONANZA THEME
80263 BOOGIE WONDERLAND EARTH WIND AND FIRE
82205 BRISA DE ESPERANZA NURIA FERGO
80131 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER THEME
82233 CAMINAN LOS PASTORES VILLANCICO
81128 CAN´T STOP THIS THING ... BRYAN ADAMS
80295 CHEERS THEME
81664 CHILDREN ROBERT MILES
82364 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
82327 CORAZÓN PARTÍO ALEJANDRO SANZ
80535 COSMIC GIRL JAMIROQUAI
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
82399 DEJA QUE MUEVA MUEVA SONIA Y SELENA
80007 DILEMMA NELLY
80146 DON´T STOP TILL YOU ... MICHAEL JACKSON
82452 DÓNDE ESTÁN LOS LADRONES SHAKIRA
82462 2 HOMBRES Y 1 DESTINO DAVID BUSTAMANTE
82576 EN EL ÚLTIMO MINUTO JUANITA REINA
80137 ENTER SANDMAN METALLICA
82637 EUROPE´S LIVING A CELEBRATION ROSA
81100 FEELIN IT JAY Z
80270 FOREST GUMP FILM
80933 FREAK ON A LEASH KORN
80423 FUEL METALLICA
81405 GET READY FOR THIS 2 UNLIMTED
80028 GONNA BE ALRIGHT JENNIFER LOPEZ & NAS
83592 GREAT BALLS OF FIRE JERRY LEE LEWIS
80227 HAIL 2PAC
80687 HALLOWEEN FILM
81253 HOLDING BACK THE YEARS SIMPLY RED
80627 HOUSE OF THE RISING SUN THE ANIMALS
80420 I BELIEVE IN MIRACLES HOT CHOCOLATE
81003 I´LL BE THERE MICHAEL JACKSON
80026 ICE ICE BABY VANILLA ICE
80829 IRONIC ALANIS MORISETTE
82718 JUEGOS DE AMOR CABARET POP
80772 KISS PRINCE
83623 LA DIOSA DEL CARNAVAL RICKY MARTIN
83648 LA FAMILIA MUNSTER TELEVISIÓN
83628 LET ME STAY PREZIOSO
81156 LIKE A ROLLING STONE BOB DYLAN
80083 LOONEY TUNES THEME
80774 LOSER BECK
82740 MALDITO DUENDE HÉROES DEL SILENCIO
82742 MALLORCA HIMNO OFICIAL
80638 MARIA MARIA SANTANA
82774 ME FALLASTE TROPICOMBO
80265 MONTY PYTHON THEME
82854 MORENITA UPA DANCE
82863 MUEVE TU CINTURA FRAN BRAVO
80671 MUSIC MADONNA
80127 MUSIC SOUNDS BETTER WITH YOU STARDUST
82885 NEW YORK, NEW YORK. FRANK SINATRA
82927 NO TE RINDAS ALEX UBAGO
82934 NOCHES DE BODA JOAQUÍN SABINA
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
82936 NOELIA NINO BRAVO
82941 NUEVAS CORRALERAS LA HOYANCA
82943 NUNCA DEBÍ ENAMORARME CAMELA
83008 PEPITA GREUS POPULAR
83646 PINKY Y CEREBRO TELEVISIÓN
83171 QUIERO ABRAZARTE TANTO VICTOR MANUEL
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
83228 SAMBA ADAGIO (TAMBORES) SAFRI DUO
80136 SCAR TISSUE RED HOT CHILLI PEPPERS
83292 SIN TI NO SOY NADA AMARAL
80088 SPIDERMAN THEME
80009 SQUARE DANCE EMINEM
83344 SUSANITA EMILIO ARAGÓN
83351 TATUAJE CONCHA PIQUER
83370 TE QUIERO MÁS FÓRMULA ABIERTA
81039 TEQUILA SUNRISE EAGLES
81066 THE ANIMAL SONG SAVAGE GARDEN
83591 U MAKE ME WANNA BLUE
83601 UN EMOZIONE PER SEMPRE EROS RAMAZZOTTI
80885 UNDER THE INFLUENCE EMINEM
80663 UPS JUMPS THE BOOGIE TIMBERLAND & MAGOO
80367 WANGSTA 50 CENT
80278 X-MEN THEME
83559 YEMANYA ISABEL PANTOJA
80087 9:00 AM ATB
80066 AIR FORCE ONES NELLY & LUNATICS
83617 ALL ABOUT LOVIN YOU BON JOVI
80059 ALL MY LIFE KC AND JOJO
83581 AMERICAN LIFE MADONNA
80092 ANOTHER NIGHT REAL MCCOY
80099 BEAT IT MICHAEL JACKSON
80094 BECAUSE I GOT HIGH AFROMAN
80067 BELISSIMA DJ QUICKSILVER
80046 BETTER OFF ALONE ALICE DJ
80075 BEVERLEY HILLS COP FILM
80031 BIG PIMPING JAZ Z
80047 BIG POPPA NOTORIOUS BIG
80078 BILLY JEAN MICHAEL JACKSON
83640 BURGUER DANCE DJ OTZI
83641 CALAVERA SEGURIDAD SOCIAL
80033 CALIFORNIA LOVE 2PAC
83626 CARTOON HEROES AQUA
80030 CHANGES 2PAC
80020 CLEANING OUT MY CLOSET EMINEM
83639 CRAZY BEAT BLUR
80058 CROSS ROADS BONE THUGS AND HARMONY
80004 CRY ME A RIVER JUSTIN TIMBERLAKE
83631 EVENTUALLY PINK
80039 EYE OF THE TIGER SURVIVOR
83638 EYES OF THE TRUTH II ENIGMA
83633 FAKE SIMPLY RED
83630 FALLEN - PRETTY WOMAN LAUREN WOOD
80008 FAMILY PORTRAIT PINK
83643 FEEL GOOD TIME PINK
80098 FIESTA R KELLY AND JAY Z
83593 FIGHTER CHRISTINA AGUILERA
80097 FORGOT ABOUT DRE DR DRE
80035 GANSTAS PARADISE COOLIO
83637 GAY BAR ELECTRIC SIX
80063 GHOSTBUSTERS FILM
80036 GIMMIE THE LIGHT SEAN PAUL
80050 GIRLTALK TLC
80052 GOTTA GET THROUGH THIS DANIEL BEDINGFIELD
80080 GREASE FILM
83615 GUARDIAN ANGEL NOVASPACE
80071 HARD KNOCK LIFE JAY Z
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
80069 HEY MA CAM´RON
80042 I CAN NAS
83624 I DROVE ALL NIGHT CELINE DION
80068 I GOT FIVE ON IT LUNIZ
80034 I NEED A GIRL P DIDDY
83625 I WANNA BE YOUR TOY 2 EIVISSA
80081 I´LL BE MISSING YOU P DIDDY
83612 IM GLAD JENNIFER LOPEZ
80062 IN THE END LINKIN PARK
83644 INFELICES PARA SIEMPRE TELEVISIÓN

Acción a lo bestia

DEAD TO RIGHTS

Acción sin límites, disparos, chicas que necesitan nuestra ayuda... Si esta es la vida de un policía, ¡nos apuntamos!



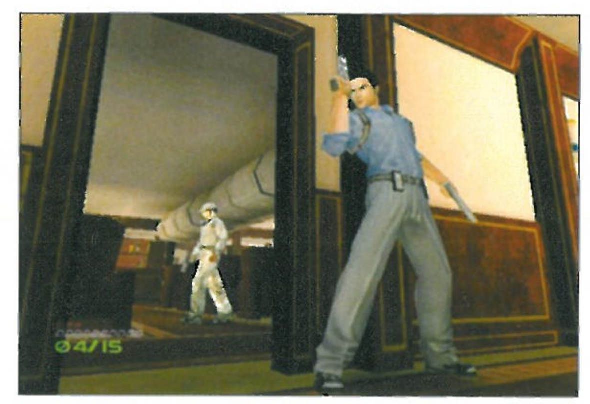
En este juego nos espera una buena ración de tiroteos. ¡Cubríos con un escudo humano para evitar los disparos!



El desarrollo del juego no es apto para menores. Es duro de verdad, con chorretones de ketchup, quebrazones de craneos...



Explosiones como ésta no sólo os pondrán los pelos de punta, también os permitirá soltar una buena descarga de adrenalina.



En determinadas ocasiones tenemos que actuar con el máximo sigilo para pillar a los criminales desprevenidos... ¡y darles caña!

En este trepidante juego de **acción en tercera persona** asumimos el papel de un policía que anda tras la pista del asesino de su padre. Junto a él hay que "chuparse" **15 niveles rebosantes de tiroteos, combates, explosiones** y muchos maleantes que tratan de meternos el miedo en el cuerpo a base de toneladas de plomo. Por suerte, nuestro "poli" es un tipo con muchos recursos, capaz de realizar una amplia variedad de acciones durante la aventura. Por ejemplo, puede protegerse tras una pared para evitar ser disparado, o **tomar a un enemigo como escudo humano, o también desarmar a sus rivales con facilidad** y luego dejarles KO. Si además le sumáis la **amplia variedad de armas** que puede emplear y su gran habilidad para las luchas cuerpo a cuerpo, resulta que en realidad estamos controlando a un superpolicía. ¡Pues mejor!

Y encima, variado

Aunque la acción es el punto fuerte del juego, en este arcade hay que realizar muchas más cosas. **Entre disparo y disparo resolvemos sencillos puzzles** (de esos de encontrar una llave para acceder a una nueva sección del escenario) y participamos en minijuegos. Todos molan bastante y pican, aunque no nos pondrán muchos problemas. El juego también tiene sus peros, claro, como su simplón apartado gráfico o **los toques de "gore" y sexo,** que lo hace **no apto para peques.** Pero el resumen es que es **un gran juego.**

¡CUÁNTOS MINIJUEGOS!

ENTRE DISPARO Y DISPARO, UN RESPIRO. Para dar más variedad al desarrollo, el título incluye una buena cantidad de minijuegos. Los hay de todo tipo: musicales, de habilidad, otros para poner a prueba los reflejos...



Todos los minijuegos tienen un control sencillote, muy arcade.

FICHA TÉCNICA

GAMECUBE

- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Edad: **MAYORES DE 18 AÑOS**
- Tarj. de memoria: **10 BLOQUES**
- Niveles: **15**
- Datos: **+ DE 12 ARMAS**
- Precio: **62,95 €**
- A la venta: **19 DE JULIO**

EL ANÁLISIS

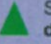
GRÁFICOS 84
Sin adornos. Los efectos de las explosiones molan todo.

SONIDO 81
Buenos efectos sonoros, pero las melodías son discretas.

JUGABILIDAD 91
Genial. La inclusión de los minijuegos nos ha encantado.

DURACIÓN 85
La aventura no es muy larga, aunque tampoco es fácil.

TOTAL 87


Su **variado y emocionante desarrollo.** Los minijuegos.

Debería haber **incluido alguna fase más.**

VALORACIÓN

«Dead to Rights» ha sabido combinar la mejor acción con otros elementos, como los puzzles y los minijuegos. Es un juego más que recomendable.

No lo pienses... ¡dispara!

RED FACTION II

Aquí tienes la receta perfecta para liberar tensiones: disparar y esquivar a los malos durante horas.



La aventura se desarrolla principalmente es lugares cerrados. Aunque el motor del juego se porta igual de bien en exteriores.



Como véis, Red Faction no está exento de escenas violentas y cargadas de sangre. Así que ojito los más jovenes de la casa.



Los efectos de luz son de lo más variopinto y vistoso. Y la mayoría de las armas producen alteraciones en el escenario.



Las animaciones de los personajes están bastante conseguidas, aunque no están a la altura de los mejores de su género.

La nano-tecnología nos ha convertido en peligrosos experimentos que los malos (el gobierno mundial) quieren destruir. De argumento, poco más hay, pero, oye, una cosa está clara...

¡Nos defenderemos!

Ya conocéis los shooter subjetivos: **mucho plomo y poco uso de la "materia gris".** Y así, fiel al género, es la aventura del protagonista, Alias. Él, junto con sus compañeros de facción, debe luchar por **sobrevivir a lo largo de 11 niveles,** sin descanso. Todos plagados de enemigos y situaciones peliagudas provocadas por **los escenarios, que influyen directamente en la acción del juego.** ¿Cómo? Pues con su cuidada distribución y, lo más importante, la posibilidad de modificarlos (más bien destruirlos) a nuestro antojo. Esto es posible gracias a Geo-Mod, el motor del juego, que también es capaz de **ofrecer efectos de luz, explosiones y varios enemigos en pantalla manteniendo los 60 fps constates.** ¡Y mira que hay enemigos!, ya que en ocasiones nos enfrentaremos con multitudes e incluso engendros mecánicos muy furiosos. ¿Y cómo se planta cara a esos bichos? Pues con **diferentes vehículos y mechas que se nos facilitarán. Todo un espectáculo visual de endiablada jugabilidad.** No obstante, no deja de ser igual que el resto del juego: "dispara a todo lo que se menee". Pero esto es así. Y además tiene modo para cuatro jugadores. Para pensar, mejor comprarse un Trivial.

¿CANSADITO DE TANTO ANDAR?

AERONAVES, TANQUES, SUBMARINOS Y ARMADURAS ROBOT O MECHAS. La mejor tecnología para afrontar las fases más espectaculares del juego. Así de sencillo. Duplica tu poder de fuego para duplicar la diversión.



Los momentos más intensos los viviremos a lomos de "mechas".

FICHA TÉCNICA



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **VOLITION**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **MAYORES DE 18 AÑOS**

- Tarj. de memoria: **7 BLOQUES**
- Niveles: **11**
- Datos: **+ DE 14 ARMAS**

- Precio: **52,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Geo-Mod hace maravillas con el entorno, pero en animaciones...

SONIDO 85
La música es futurista pero simplona. Los efectos cumplen.

JUGABILIDAD 88
Siempre hay que hacer lo mismo, pero el control es bueno.

DURACIÓN 90
Los finales diferentes y el modo "multi" multiplican su duración.

TOTAL 89

▲ La apabullante acción, que no para ni un minuto.

▼ No aporta nada al género, excepto la "roturas".

VALORACIÓN

«Red Faction II» no deja de ser un juego de acción pura y dura. Dinámico, lineal, con mucha acción y sin más complicaciones. O te gusta disparar, o no.



Qué combate más animado

BLACK & BRUISED

Ese que tienes al otro lado te ha llamado idiota, cobarde, sinvergüenza... ¿te falta algún motivo para darle una tunda?

GOLPES MUY ESPECIALES

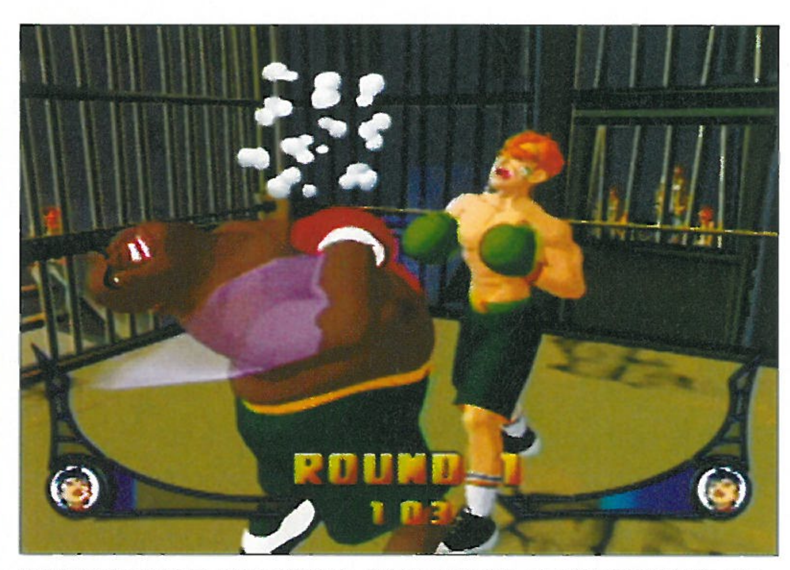
CON CADA GOLPE QUE RECIBA TU RIVAL, obtendrás una estrellita que se acumula en una barra; cuando la llenes, recibirás un golpe especial. Cada uno de ellos tiene tres niveles de potencia dependiendo de las estrellas que consigas. Llegan a ser tan devastadores como esenciales contra los tipejos más duros.



Un golpe especial "recién salido del horno" y bien "calentito".



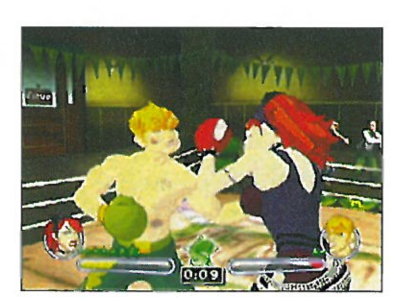
Otros, como éste, te permiten absorber la vida del contrario.



Todo el juego tiene un estilo gráfico de dibujos animados. No sólo por su diseño, sino también por los rápidos y suavísimos movimientos que se aprecian en cada puñetazo.



Puedes luchar en el vertedero, la cárcel... y sitios majos como la playa o un parque.



Los golpes hacen moratones sobre la cara y el cuerpo de los personajes.

Mucho ha llovido desde aquel «Punch Out» que algunos disfrutábamos en nuestras NES, años ha. Hoy en día la cosa es más vistosa y, tras haber paladeado «Rocky», llega «Black & Bruised», un jueguecito dispuesto a dejar "ko" a cualquiera. De primeras, **cuenta con 19 personajes (algunos ocultos)** a los que poner a caldo. Todos tipos bastante "curiosos": ex-presidiarios, chicas de armas tomar... Ellos, y también los escenarios, utilizan **gráficos "cel shading"**, que dan un estilo de dibujo animado muy resultón. Y, para verlo mejor, cuatro cámaras, todas bien cercanas a los luchadores para que aprecies sus magullados caretos.

¿Y qué hago yo con este tío?

Pues elegir uno de los **6 modos de juego:** peleas aisladas, torneo, "survival", entrenamiento (ideal para aprenderte los combos) y nuestro favorito, **"Boxer's Life". Es un modo historia** de seis capítulos, cada uno precedido de un vídeo con buenos toques de humor, donde debemos **luchar bajo unas condiciones especiales (usando solamente un brazo** para demostrar que eres el más chulo del bar, o vencer a tres abusones seguidos, etc.). Molón. Junto a los típicos "combos" que acompañan a este género, cuentas con **golpes especiales en plan más potencia,** escudo, puños de fuego, etc. Y además, dispones de un modo para dos jugadores, ideal para decidir quién friega. **Resulta entretenido y completo** pero también algo facilón.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **MAJESCO**
- Desarrollador: **DIGITAL MOTION**
- Tipo de juego: **BOXEO**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **MAYORES DE 12 AÑOS**
- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Modos: **5 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **19 PERSONAJES**
- Precio: **60 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
Personajes bien animados pero escenarios algo sosetes.

SONIDO 77
FX variadillos. Banda sonora escasa durante los combates.

JUGABILIDAD 82
Control sencillo. Los giros de cámara son demasiado bruscos.

DURACIÓN 79
Bastante para desbloquear, pero la baja dificultad lo hace corto.

TOTAL 81

▲ La animación y el sentido del humor.



▼ El nivel de dificultad resulta demasiado bajo.

VALORACIÓN

Aunque entretenido y cachondo, «Black & Bruised» acaba siendo un juego demasiado facilón. Pero te lo pasarás pipa con los caretos de los boxeadores.

Un debut de lo más clásico

MEGAMAN N. TRANSMISSION

Entre saltos, disparos y mucha caña, Capcom te invita a descubrir el secreto de la saga "Megaman Network".

EL MEJOR ANTIVIRUS

LOS BATTLE CHIP SON EL ARMA DE NUESTRO HÉROE. Cada uno de ellos nos otorga un poder especial para eliminar virus: disparo triple, incrementos de salud, bombas, cañones... y, bien, infinidad de extras más. Muchos de ellos serán determinantes para eliminar jefes o acceder a zonas secretas del mapedao. Ojo al dato.



Antes de comenzar cada fase elegimos bien cinco Batlle Chips.



Y, como veis, para algunos virus vienen mejor unos que otros.



La técnica utilizada en los gráficos se denomina "Cell Shading". Con ella se da al juego un aspecto mucho más "dibu", y Megaman queda de lo más molón, ¿verdad?



Aunque las animaciones son secillotas, los efectos de luz están muy trabajados.



Ciertos enemigos son más fáciles de abatir si usamos el Battle-Chip apropiado.

Ya esperábamos impacientes un juego protagonizado por Megaman, el héroe más azul y entrañable de Capcom, para Game Cube. Básicamente, **este título narra la historia comprendida entre los dos cartuchos de GBA.** Ya sabéis, la malvada organización WWW y todos sus intentos por desbaratar el mundo virtual. Y para evitarlo estamos nosotros, Lan el prota y su Net Navi Megaman. Para los que no lo sepáis, los Net Navi son algo así como la mascota que te ayuda en los trabajos en el cyberespacio. Así, **Lan aconseja y aprovisiona con su PC a Megaman, desde su casa,** mientras éste lucha contra los virus.

Pero... ¿qué hay que hacer?

Sencillamente eso, **avanzar por las zonas saltando y disparando para limpiarlas de enemigos.** Pero esto me suena... ¿un plataformas de toda la vida? Pues sí. ¿Lo curioso?, las posibilidades que ofrece la relación o conexión entre los dos protas. De esta forma, **Lan puede enviar a Megaman armas e ítems** (Battle chips en el juego) para facilitarle la labor. Y al revés, Megaman puede enviar Battle Chips para que Lan los almacene en lugar seguro. También podemos abandonar en cualquier momento "la red" y **controlar a Lan, para así salir de compras o leer el e-mail.** Aunque el sistema de juego quizá sea demasiado clásico, esta dualidad de protagonistas consigue dar un toque de frescura al "nuevo héroe" de Cube. Megaman de pies a casco, pero bien actualizado.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Tarjeta de Memoria: **6 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Datos: **+ DE 20 BATTLE CHIPS**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

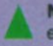
GRÁFICOS **84**
Coloridos y vistosos, aunque dan una impresión muy impersonal.

SONIDO **89**
La música es pegadiza y variada, y los efectos y voces molan.

JUGABILIDAD **83**
Tiene un desarrollo enganchante, pero el control es algo tosco.

DURACIÓN **86**
Es muy difícil y largo. Tanto, que quizá lo dejes antes de tiempo.

TOTAL 84


Megaman en GC y en su estado puro.

Si no te engancha desde el primer momento...

VALORACIÓN

Al estilo clásico de plataformeo 2D se le añaden unos gráficos de corte actual y... ¡nuevo Megaman! Resultón, pero difícil de jugar. Si eres fan del género, mejor.





FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: GAME FREAK
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-4

- Pokémon: 202
- Datos: 133 NUEVOS POKéMON + 2 OCULTOS
- Medallas: 8

- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

OK Nintendo Acción

Mucho más Pokémon que nunca

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

¡Ya están aquí! La Pokemanía ha vuelto con más fuerza que nunca... ¡Y SUS MEJORES EDICIONES!

Todos recordamos lo que nos impactaron Pokémon Rojo y Azul, las dos primeras ediciones de la saga que aparecieron en Game Boy, y con las que, primero entre los componentes de la redacción, luego entre vosotros, empezaron a surgir Pokémaniacos como setas en pleno febrero. En ellas, las ediciones, nos metíamos en la piel de un chaval llamado Ash (en Japón le llamaron Satoshi, por Satoshi Tajiri, el "padre" del juego) para cumplir el **objetivo de capturar unas criaturas llamadas Pokémon. Unas, o las 151, si podías.** "¡Hazte con todos!", ése era el lema. Estas criaturas, a medida que las entrenabas (combatiendo contra otros Pokémon), aprendían ataques, evolucionaban, enfermaban y, en resumen, lo daban todo para ayudar al protagonista (tú) a limpiar el mundo de malvados.

En las siguientes ediciones, o sea Amarillo, Oro, Plata y Cristal, **había nuevos Pokémon, nuevos objetos que recoger y muchas mejoras técnicas**, aunque la historia era similar y el objetivo del juego seguía siendo el mismo.

No es lo mismo, pero es igual

Ahora la saga se encamina a GBA, pero después de tantos títulos era necesaria una **renovación.** Esa renovación ha llegado con **Rubí y Zafiro, que conservan el sabor del pasado, pero suponen una ruptura con lo vivido desde Rojo/Azul hasta Cristal,** especialmente en todo lo relacionado con la historia y los personajes. Esta vez la aventura empieza en **Villa Raíz, un tranquilo pueblo de Hoenn,** el nuevo mundo al que llegan el protagonista y su familia procedente de Johto. Tu objetivo, al igual que en las ediciones anteriores, es hacerte con todos los Pokémon de Hoenn. Para ello tienes que luchar contra **ocho líderes de gimnasio,** e ir aumentando el poder de combate de tus Pokémon para acabar con los planes de dominación del mundo que tienen los nuevos malos de la película.

En esta ocasión, **el lugar del Team Rocket lo ocupa el Team Magma,** ▶



Con Rubí y Zafiro para Advance, se alcanza un detalle gráfico imponente, con decenas de personajes en pantalla y un colorido nunca visto en la saga Pokémon.



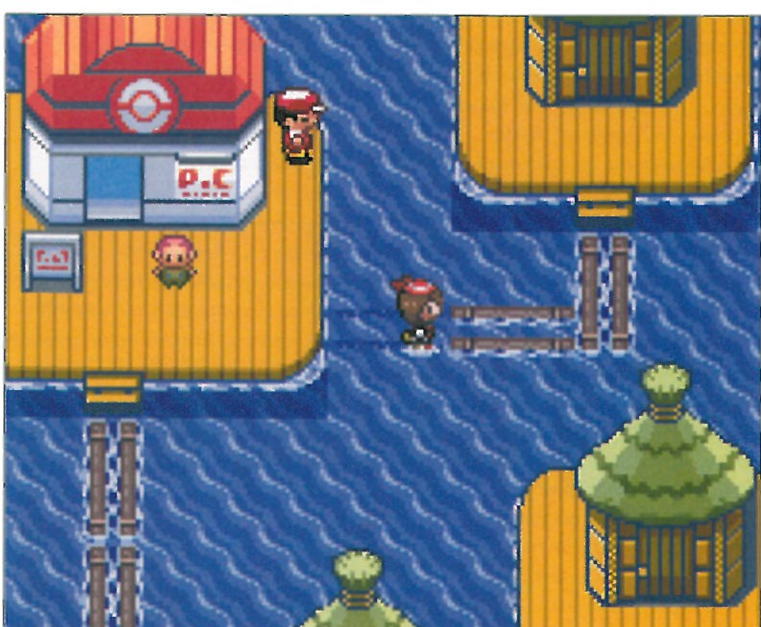
De manos del Profesor Abedul, recibirás la nueva Pokédex, el artilugio en el que se almacenarán los datos de todos los Pokémon que veas y captures.



El PokéNavegador, útil artefacto, guarda datos importantes: mapa, perfiles Pkmn...

SUPERIOR Las nuevas ediciones de Pokémon han alcanzado la más alta calidad técnica de la saga. Y además es mucho más largo de lo habitual en juegos de Rol.





No pararemos de sorprendernos con la variedad de pueblos que hay en Hoenn. Unos están en los árboles y otros, como Pueblo Oromar, están hechos sobre el agua.



La primera Medalla nos la dará Petra, líder del gimnasio de Ciudad Férrica.



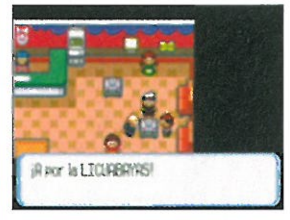
Ralts se da cierto aire a Celebi. Quizá sea porque ambos son de tipo Psíquico.

LA MÁQUINA LICUABAYAS

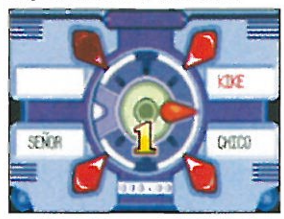
Esta máquina tan chula sirve para mezclar Bayas y hacer ricos Pokécubos. Aprende a usarla y ganarás concursos.



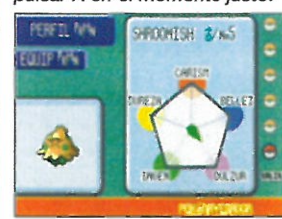
Antes de usarla, consigue un Tubo de Pokécubos.



Búscate amigos y, ¡a mezclar! Hay cientos de Pokécubos.



Para mezclar Bayas debes pulsar A en el momento justo.



Da un PokéCubo a tu Pokémon y mejorarás su perfil.



Durante la aventura siempre llevarás encima la mochila. Dispone de un montón de bolsillos para organizar todos los objetos que vayas consiguiendo.



En el Club de Fans de Pokémon podremos descansar e intercambiar opiniones con nuestros colegas entrenadores. Otro clásico de la saga que aparece en R y Z.



Algunos Pokémon aprenden habilidades que pueden usarse fuera de la batalla. Cortar árboles será una de ellas, pero no la única.

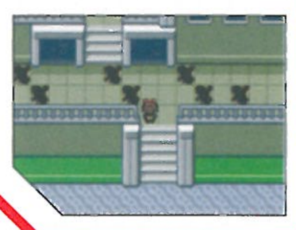


En este lugar diseñan naves espaciales. Sólo son rumores, pero algunos dicen que este Centro Espacial tiene relación con dos Pokémon misteriosos.

EL BARCO ABANDONADO

Está en la Ruta 108. Para llegar a él necesitarás MO Surf y Buceo. Pero inténtalo, es de las misiones más divertidas.





en la edición Rubí, y el Team Aqua, en la edición Zafiro. Quizá pienses que esto te suena, pero lo que no sabes es que esta vez **la historia es más sólida, divertida** e incluso, en un determinado momento en el que la vida de los habitantes de Hoenn estará en tus manos, **mucho más emocionante.**

Aparte de los malos, **la diferencias entre Rubí y Zafiro son pequeñas y afectan a los Pokémon que podrás capturar**, especialmente a los llamados legendarios.

Personalidad Pokémon

Cuando aparecieron las ediciones Roja y Azul aprendimos que los Pokémon podían ser de tipo Roca, Agua, Fuego, y así hasta quince tipos distintos. También averiguamos que, a medida que un Pokémon crece, los valores de sus Puntos de Salud, de Ataque, Defensa, Especial y Velocidad, aumentan. En Oro, Plata y Cristal, la siguiente generación Pokémon, aparecieron dos tipos nuevos, el tipo Acero y el Siniestro. También los Pokémon fueron modificados y lo que antes se llamaba Especial fue dividido en At. Especial y Def. Especial. Estas modificaciones dieron mucho más juego e hicieron que los combates fueran más complicados.

Así que, como era de esperar, en las ediciones Rubí y Zafiro los Pokémon han vuelto a crecer e incorporan nuevas características que enriquecen el juego. **Aunque no hay tipos nuevos que capturar, los Pokémon tienen personalidad.** Sí señor, lo que oyes, un conjunto de cualidades que le diferencian de los demás ejemplares de su especie. Por ejemplo, cuando captures a un Pikachu, fíjate en sus datos porque **no será lo mismo tener un Pikachu Miedoso que un Pikachu Audaz.** Es más, puedes tener un equipo formado por seis Pikachus que, si sus personalidades son distintas, su manera de crecer y de luchar también lo serán, con lo que te parecerán totalmente distintos entre sí. Y si tenemos en cuenta que un Pokémon puede presentar hasta **25 personalidades distintas,** ¿te imaginas la variedad de Pokémon que corren por Hoenn? ¡Vaya pasada!

Pero aún hay más porque, según sea la personalidad de un Pokémon, sus gustos por la comida también serán diferentes. Esto lo notarás cuando los alimentes con **unos caramelitos llamados PokéCubos.** Verás que mientras se pirran por unos de un determinado color y sabor, te pondrán mala cara con otros. Si además tienes en cuenta que **esos Pokécubos varían el Carisma, la Belleza, la Dulzura,**



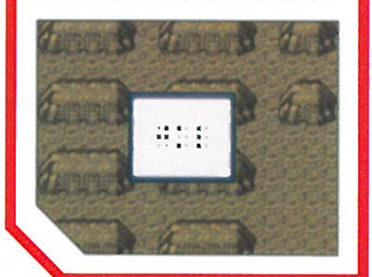
El Centro Comercial es otro elemento clásico de la saga Pokémon. En éste, aparte de un montón de artículos, podrás comprar lotería. ¡Que haya suerte!



Si juegas como chico, tu rival será Aura, la hija del Profesor Abedul. Si prefieres hacerlo como entrenadora, te enfrentarás a su hijo Bruno.

MENSAJES OCULTOS

Mira por dónde, en Rubí y Zafiro vamos a tener que culturizarnos y aprender el alfabeto Braille cuando pretendamos encontrar a los Regis, el trío de legendarios. ¿No sabes qué es el Braille? Pues es un sistema que utilizan los ciegos para leer. Está basado en símbolos formados por 6 puntos: aquellos que estén en relieve, representarán un signo de la escritura. Seguro que dentro de poco serás un experto en Braille.





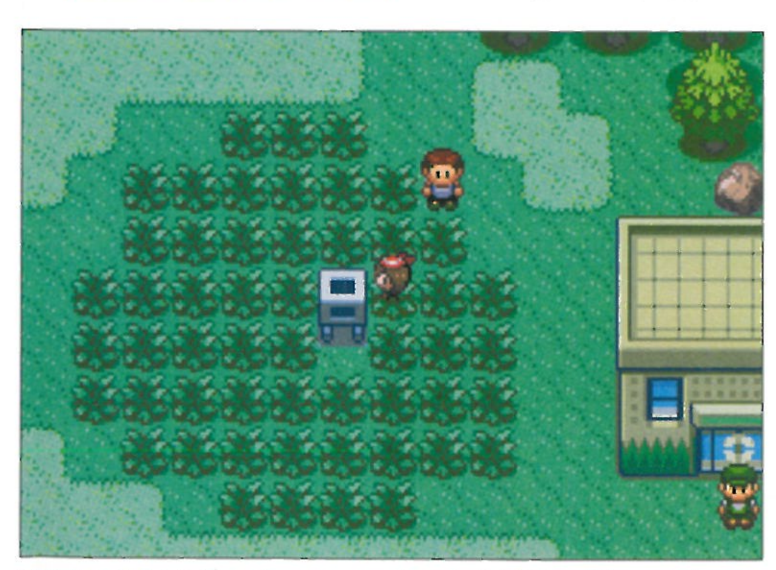
INNOVADOR **¿Eres un fiel jugador de Pokémon? Pues prepárate para el aluvión de novedades: nueva historia, nuevo mundo, más de 100 Pokémon nuevos y, lo mejor, ¡batallas para cuatro jugadores!**



En Rubí y Zafiro también podrás elegir si quieres ser entrenador o entrenadora.



La elección del Pokémon inicial será la primera decisión importante de R y Z.



En la Zona Safari de Hoenn tenemos comederos de PokéCubos. Si los usas, los Pokémon que aparecerán alrededor serán especiales.



Estos personajes nos acompañan a lo largo del juego y vendrán a felicitarnos cuando ganemos la Liga Pokémon. ¡Sí, ya la hemos ganado! ¿A que somos buenos?



Los soldados del Equipo Aqua o Magma no pararán de cruzarse en nuestro camino. A éste habrá que darle su merecido. ¿Qué se habrá creído, con esa pinta?



En Rubí y Zafiro tenemos dos tipos de bicis. Una será adecuada para hacer acrobacias como las de la imagen, y la otra para correr como el viento.

POKéMON DE LEYENDA

En Rubí y Zafiro hay más Pokémon legendarios que en cualquier otra edición: Groudon, Kyogre, Regirock...



Ese Pokémon volador se llama Latias. ¿Podremos capturarlo?



Aquí Regice, uno de los que forman el trío de legendarios.



Groudon es exclusivo de Rubí, Kyogre lo es de Zafiro.



Para capturar a Rayquaza, saca tus mejores Pokémon.



CONÉCTATE Si quieres conseguir todos los Pokémon, tendrás que intercambiarlos con los amigos por cable, ya que cada edición tiene siete Pokémon exclusivos.



La traducción al castellano sigue conservando el sentido del humor Pkmn.

▶ **el Ingenio o la Dureza de un Pokémon,** te darás cuenta que estas ediciones de Pokémon tienen **una riqueza y variedad sin precedentes en un juego de Rol.**

Para novatos y para fans

Los fans verán colmadas sus expectativas cuando sepan que en estas ediciones tienen 135 nuevos Pokémon, **una Guardería, una Torre de Batalla, una Zona Safari, un Casino, un Centro Comercial,** muchos Pokémon legendarios y un montón más de cosas que harán que se sientan como en casa. Y los más novatos, aquellos que no sepan nada de Pokémon (porque acaban de llegar de Marte), descubrirán un juego con una curva de aprendizaje suave y un montón de personajes que le ayudarán a resolver sus dudas. Pero los fans seguro que quieren nuevos retos, y para eso tienen los **Concursos Pokémon, nuevos ataques, una Base Secreta, nuevas MOs y un modo de batalla dos contra dos** que dará mucho de sí, sobre todo cuando te conectes con los amigos. Los novatos seguro que alucinarán cuando sepan que pueden combatir contra otros entrenadores y que hay que intercambiar Pokémon para completar la Pokédex, ya que en cada edición hay siete Pokémon exclusivos. Si nos fijamos en el aspecto técnico, un fan de la saga dirá: "¡Menuda mejora!". Un novato quizá piense que gráficos y sonido son algo simples, pero en cuanto vea y oiga los efectos de la lluvia o el chapoteo de los charcos, no dudará en aplaudirlos. Para fans y novatos están hechas las nuevas ediciones. Y eso de contentar a todo el mundo es de nuevo un éxito de Nintendo.

LAS NUEVAS EVOLUCIONES

Antes se evolucionaba por nivel, intercambio, piedras o felicidad. En Rubí y Zafiro hay tres nuevas maneras de evolucionar, pero la que más mola es la que tiene un Pokémon llamado Feebas. El pobre no evolucionará a Milotic hasta que se vea guapo gracias a los PokéCubos de color azul.





Las tiendas de Hoenn disponen de un completo surtido de productos para los entrenadores Pokémon.



Hoenn está lleno de Bayas de todos los colores y sabores. La gente de Hoenn, cuando recoge Bayas, suele plantar semillas.



Siempre puedes consultar el mapa de Hoenn, aunque sin el PokéNav, sólo podrás ver los que hay en los Centros Pokémon.


Como en otras ediciones, en Rubí y Zafiro podemos viajar por las rutas acuáticas haciendo Surf a lomos de nuestros bichos.

NUEVOS CLÁSICOS

Cada nueva edición de la saga Pokémon ha ido aportando nuevos elementos que más tarde se han convertido en clásicos, adorados por todos los fans. Rubí y Zafiro no podían ser menos.

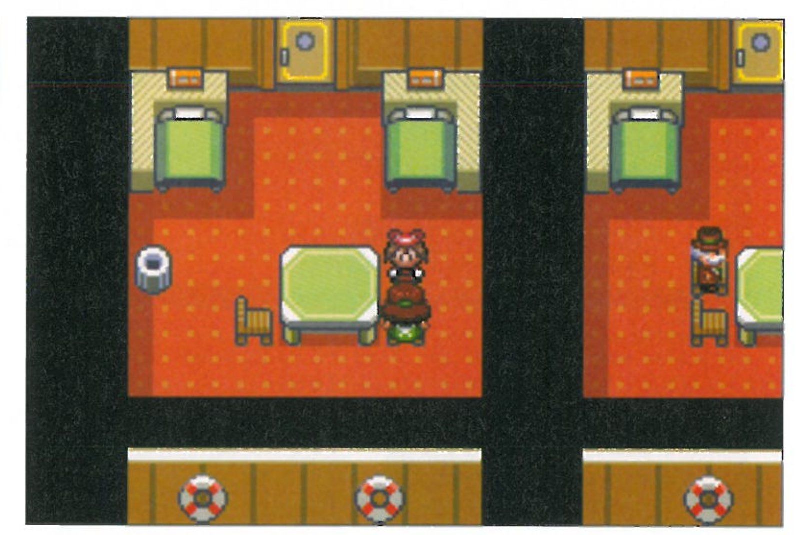


Los Concursos Pokémon son una novedad de lo más interesante.


Con MO Buceo, ya no podremos vivir sin saber qué hay en el fondo.



La revolución de la saga: batallas 2 vs 2 y personalidad Pokémon.


Cuando derrotes al Alto Mando se abrirán las puertas del ferry S.S. Marea. Si decides viajar en él, podrás probar tu maestría en la ya famosa Torre de Batalla.


Para subir a la cima de Monte Cenizo tendrás que usar el teleférico. Una vez arriba, verás una batalla entre Equipo Aqua y Equipo Magma. ¿Qué les pasará a esos dos?

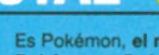
EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 98
- ▲ Algo simples para GBA, pero a la vez geniales. Hay algunos efectos que dejan perplejo.
- ▼ Pocas animaciones en los combates. Y nunca anochece.

SONIDO 94
- ▲ Hay efectos sonoros geniales y nuevas melodías.
- ▼ La mayoría de las melodías se parecen a las antiguas.

JUGABILIDAD 98
- ▲ Te enganchará desde el principio. Las opciones multijugador son impresionantes.
- ▼ Los expertos querrán más dificultad en los combates.

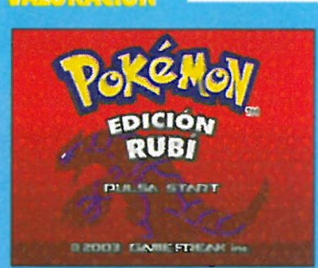
DURACIÓN 99
- ▲ Sabiéndolo todo, garantizadas más de 30 horas de juego. Si eres novato, ni te cuento.
- ▼ Habrá que cargar la batería tres o cuatrocientas veces.



TOTAL 98

- ▲ Es Pokémon, **el mejor Pokémon.** ¿Qué más se puede decir?
- ▼ Una pena **no poder traerse Pokémon de las ediciones antiguas,** para GB y GBC.

VALORACIÓN



LA MEJOR DE LAS EVOLUCIONES

Hacer que dos nuevas ediciones Pokémon sorprendan y gusten tanto a fans de la saga como a los novatos es toda una hazaña. Las mejoras técnicas y una historia más interesante demuestran que los Pokémon están madurando. No queremos ni imaginar la de Pokémaniacos que van a aparecer con Rubí y Zafiro.

EL RANKING

1. Pokémon Rubí/Zafiro
2. Zelda: A Link to the Past
3. Golden Sun

Está claro que en el género del ROL, la GBA no tiene rival. La aparición de Rubí y Zafiro quizá haga palidecer a «Zelda» y a «Golden Sun», pero es que Pokémon es mucho Pokémon.

Peleas en un mundo digital

DIGIMON BATTLE SPIRITS

Bandai lleva a GBA un atípico juego de lucha basado en los personajes de "Digimon 03". ¿Te apetece digi-evolucionar?

LAS DIGI-EVOLUCIONES

EL PODER ESTÁ EN CALUMON, EL BICHILLO VOLADOR. Uno de los aspectos más característicos de los Digimon es su capacidad para evolucionar a diversos niveles y transformarse en seres realmente grandes y poderosos, con gran ventaja sobre el contrario.



Cada cierto tiempo, Calumon vuela por la pantalla. Al tocarlo...



...serás inmune a cualquier ataque y podrás hincharte a D-Spirits.



Los combates entre Digimon son breves pero intensos. Los personajes se manejan bien y tienen animaciones chulas; pero, como veis, los escenarios son muy simplotes.



Las animaciones de los personajes, por gordos que sean, están conseguidas.



Si nos acercamos lo suficiente podemos apresar al contrario y lanzarlo. Efectivo.

Digimon es una **serie de animación japonesa** que seguro que conocéis porque, en España, se han emitido ya tres temporadas. Este **«Digimon: BS» se basa en algunos de los monstruos de la serie,** y aunque nuevo aquí, lleva ya algún tiempo a la venta en Japón. Y, técnicamente, se le nota.

Lucha con personalidad

Para empezar a combatir tenemos **siete luchadores,** cifra que puede ampliarse a doce con los ocultos. Todos ellos **están bien animados, responden rápido a nuestras órdenes** y gozan de un buen puñado de movimientos muy sencillos de realizar, que nada tienen que ver con las complicadas combinaciones de otros juegos de lucha. Las peleas se desarrollan en **8 escenarios con plataformas y peligros exclusivos** de cada uno, como rayos, lluvias de fuego o bichos que pululan por ahí. Así que, olvidarse de barras de energía o de "rounds", aquí hay un sólo asalto (de un minuto y medio como mínimo) donde **gana quien tenga más D-Spirits al final.** ¿Y qué es eso de D-Spirits? Pues son **unas bolas que saltan de los luchadores al ser golpeados;** en mayor o menor número, dependiendo del ataque. De forma que, después de pegar al otro, hay que salir disparado a pillarlas.

Vale que los gráficos no son nada del otro mundo, que no mola que tan sólo haya dos modos de juego (el modo historia y el de dos jugadores), pero es **un tipo de lucha diferente y con muy buenos detalles.**

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: BANDAI
- Desarrollador: DIMPS
- Tipo de juego: LUCHA
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2
- Edad: MAYORES DE 3 AÑOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 7 PERSONAJES (+ 5 OCULTOS)
- Precio: 49,99 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 65
Las animaciones bien, pero el resto no está a la altura de GBA.

SONIDO 58
Las melodías y efectos suenan con una calidad pobre.

JUGABILIDAD 85
Control fiable y gran sencillez para ejecutar los movimientos.

DURACIÓN 70
7 personajes y 2 modos de juego saben a poco. Y es algo facilillo.

TOTAL 74



▲ **El control sencillo** y las **Digi-evoluciones.**

▼ **Flojo apartado técnico.** Sólo dos modos de juego.

VALORACIÓN

«Digimon: BS» se aleja de la lucha típica, con detalles interesantes como las evoluciones o el uso de ítems en la pelea. Pero se queda corto en técnica y duración.



JUEGA CON EL HÉROE DE MODA

Nintendo Acción y Capcom te regalan lo último de Megaman.

SORTEAMOS:

20 JUEGOS PARA GAMECUBE

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil con la **palabra: nt129megaman**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de agosto de 2003.





¡Ánimo, que puedes con ellos!

IRIDION II

OK Nintendo Acción

Regresa todos un clásico de los matamarcianos. Sigue tan espectacular, pero ahora es mucho más jugable.



No parar de darle al gatillo y esquivar los disparos de las naves enemigas. Simple, ¿no? ¡Pues no veas lo que divierte!



La calidad técnica es abrumadora. Aunque está en 2D, los escenarios poseen una sensación de profundidad alucinante.



Nuestra nave puede ser equipada con un amplio número de armas. Hay que saber escogerlas para superar las fases.



La pantalla estará llena continuamente de disparos, lásers y efectos, y el juego seguirá tan suave. Nosotros sí sudaremos...

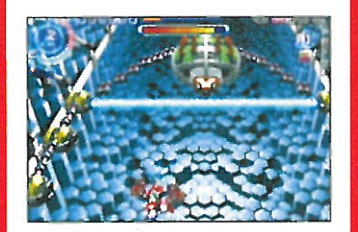
La segunda parte de **uno de los mejores shooters de GBA** llega dispuesto a hacerse con el trono de los mata-mata portátiles. Y desde luego argumentos no le faltan. Para empezar, **acción a tope.** Quince niveles repletos de naves enemigas, obstáculos y, por supuesto, jefes finales, a razón de dos por fase. Para seguir, un **desarrollo clásico de puro matamarcianos:** una nave, innumerables enemigos en pantalla, centenares de explosiones, lásers y disparos, y un suave scroll vertical como testigo. Por si aún no fuera bastante, un **nivel de dificultad** por las nubes. No importa que nuestra nave pueda disponer de las armas más flipantes, ni que **el control sea rápido y eficaz,** el caso es que a estos enemigos no les da miedo nada, y además duran y duran. Y para rematar con los argumentos, un nombre de prestigio, que se ha hecho un hueco entre los fans del género. Quién no se acuerda de la primera parte de «Iridion»...

Disparos en... ¿3D?

¿Ah, que tú no? Pues sí, **«Iridion» impactó por su aspecto gráfico,** con un alucinante diseño 3D. La misma sensación nos invade con esta entrega, pero esta vez hay algunas novedades encaminadas a mejorar la **jugabilidad.** De hecho, como veis, los escenarios ofrecen una apariencia 3D (no 3D reales) lo que aumenta la **sensación de profundidad de juego.** Crecen el campo de acción y la jugabilidad, pero vamos a sudar la misma tinta.

¡QUÉ BICHO TAN GRANDE!

Y AL FINAL DE LOS NIVELES, SORPRESA. Como buen mata-mata, «Iridion II» tiene una buena colección de jefazos finales e intermedios aguardando nuestra llegada. Y lo malo es que casi todos son muy, muy "chungos".



Uno de los aludidos. Estrategia y paciencia son las consignas.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **VIVENDI**
- Desarrollador: **SHIN'EN**
- Tipo de juego: **SHOOTER**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **MAYORES DE 3 AÑOS**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **15 FASES**
- Precio: **48,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

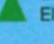
GRÁFICOS 94
La sensación de profundidad está muy bien conseguida.

SONIDO 93
Tanto melodías como efectos nos parecen de gran calidad.

JUGABILIDAD 90
El desarrollo es simple pero resulta adictivo a tope.

DURACIÓN 86
Sólo hay 15 fases, ¡pero son realmente "chungas"!

TOTAL 90


El apartado gráfico.
El nivel de adicción.

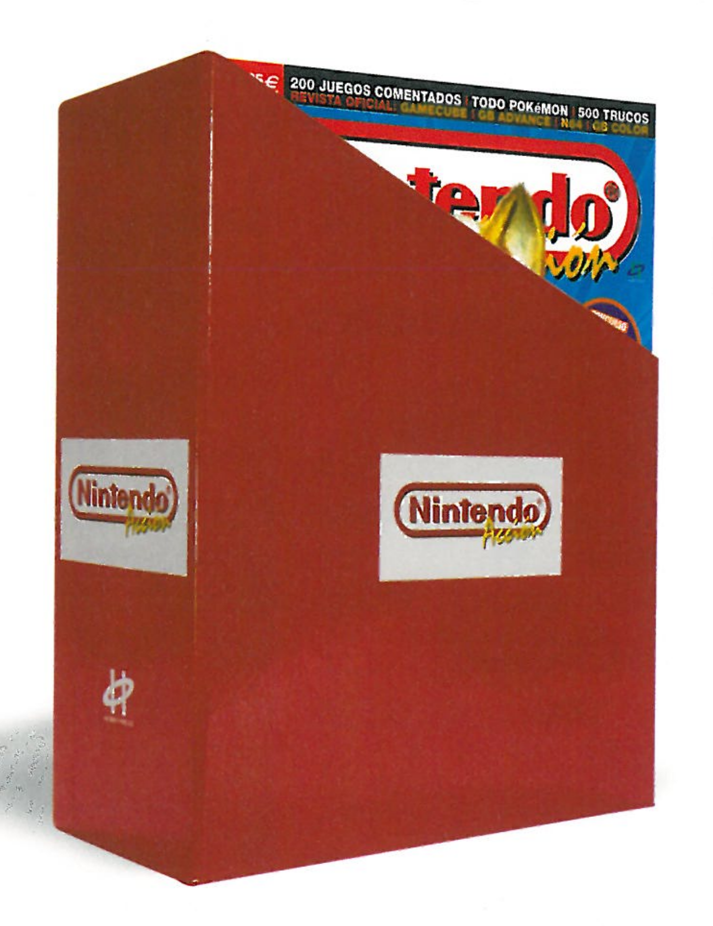

Su limitada duración y elevada dificultad.

VALORACIÓN

Estamos ante un "mata-mata" alucinante, que goza de una jugabilidad irresistible y de un apartado gráfico bestial. Lástima que no dure un poquito más...

SUSCRÍBETE A

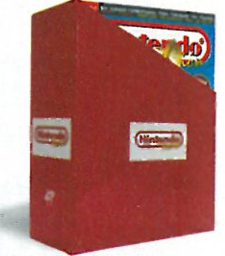




PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€

Si quieres también puedes comprar el archivador sin suscribirte **POR SÓLO 9€** (gastos de envío incluidos)



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



906 301 830

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

(Horario de verano: julio y agosto de 8,30h a 16,00h)



902 151 798

(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.es



www.hobbypress.es

(rellena el cupón en la web)



Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

❑ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**

○ VISA ○ MASTER CARD ○ 4B ○ EUROCARD ○ 6000

NÚMERO **CADUCIDAD** /

Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento .... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad .... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE
EA GAMES · Acción 3D
64,95 € · 1-4 J
Infiltración en primera persona, conducción de coches de lujo y un modo multijugador de cine.
Puntuación 90

BURNOUT 2
ACCLAIM · Conducción
59,95 € · 1-4 J



Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista, más más divertido. Ha mejorado la flota de coches, ha aumentado la velocidad, se ha potenciado el manejo, y los nuevos modos de juego le han dado el toque final.
Puntuación 93

CAPCOM VS SNK 2 E.O.


CAPCOM · Lucha
64,95 € · 1-2 J
Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.
Puntuación 89

CRASH BANDICOOT


VIVENDI UNIVERSAL · Plataformas
19,99 € · 1 J
Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.
Puntuación 86

DEAD TO RIGHTS
NUEVO



NAMCO · Acción
62,95 € · 1 J
Acción, tiroteos, combates, con un desarrollo variado y divertido. Acompañan puzzles y minijuegos.
Puntuación 87

DIE HARD VENDETTA


VIVENDI UNIVERSAL · Acción 3D
19,95 € · 1 J
Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.
Puntuación 90

EVOLUTION WORLDS


UBI SOFT · Rol
59,95 € · 1 J
Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de «Pokémon» y «Golden Sun». Está dicho todo...
Puntuación 87

ENTER THE MATRIX


ATAI · Acción
59,95 € · 1 J
Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa.
Puntuación 90

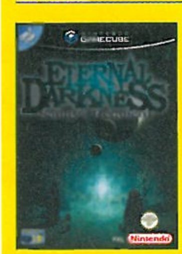
F-1 CAREER CHALENGE
NUEVO



ELECTRONIC ARTS · Velocidad
62,95 € · 1-4 J
Te permite convertirte en un piloto de verdad. Competir con los grandes y saltar de escudería.
Puntuación 90

ETERNAL DARKNESS


NINTENDO · Aventura de terror
44,95 € · 1 J



La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.
Puntuación 94

FIFA 2003
ELECTRONIC ARTS · Fútbol
64,95 € · 1-4 J



El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama y Paco González. No se puede pedir más.
Puntuación 94

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...


EA GAMES · Aventura
64,95 € · 1 J
Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.
Puntuación 92

LA NOVEDAD DEL MES
SONIC ADVENTURE DX



Atari · Plataformas
59,95 € · 1 J
Sonic regresa con una nueva "flipada" de plataformas, en exclusiva para GameCube. Su desarrollo, veloz y tan divertido como siempre, potencia la jugabilidad con la presencia de seis personajes controlables que invitan a recorrer otras tantas rutas. Muy recomendable.
Puntuación 91

IKARUGA


ATARI · Shooter
49,95 € · 1-2 J
Un matamarcianos cuyo solo nombre evoca leyenda. Debe ser por sus increíbles gráficos y dificultad...
Puntuación 88

ISS 3


KONAMI · Fútbol
64,95 € · 1-2 J
Tan espectacular como siempre, pero más arcade que otras entregas y con interesantes toques de "aventura".
Puntuación 88

LAS DOS TORRES


EA GAMES · Acción
64,95 € · 1 J
Imagínate, en mitad de los campos de Tierra Media, luchando contra orcos y otras malvadas criaturas.
Puntuación 91

LOS SIMS


EA GAMES · Estrategia
64,95 € · 1-2 J
Resulta divertidísimo convertirte en el papá de una familia, simular la vida, tomar todo tipo de decisiones...
Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)


NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J
La fenomenal aventura de Luigi en una mansión llena de fantasmas entra de nuevo a un precio increíble.
Puntuación 90

MARIO PARTY 4


NINTENDO · Tablero
44,95 € · 1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amigos. Auténticamente irresistible.
Puntuación 91

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE


EA GAMES · Acción 3D
64,95 € · 1-4 J
Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D.
Puntuación 90

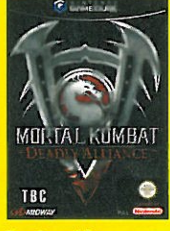
METROID PRIME


NINTENDO · Aventura
59,95 € · 1 J



El "otro" gran juego de GameCube. «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Permiten vivir la acción con detalle y emoción, junto a un nivel visual que deja atrás a todo lo visto.
Puntuación 99

MORTAL KOMBAT D. A.
MIDWAY · Lucha
64,95 € · 1-2 J



La lucha se pone seria. Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado hasta ahora, porque MK ha vuelto. Su mejor baza: cambiar de estilo de lucha en combate. Pero también es una lucha seria y dura, violenta, para adultos.
Puntuación 93

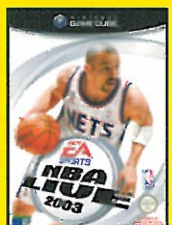
NBA 2K3


SEGA · Baloncesto
59,99 € · 1-4 J
Buen control, variedad de modos de juego y mucho realismo. Un basket para todo el mundo.
Puntuación 91

NBA COURTSIDE 2002


NINTENDO · Baloncesto
54,95 € · 1-2 J
Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.
Puntuación 87

NBA LIVE 2003
EA SPORTS · Baloncesto
64,95 € · 1-4 J



Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, la NBA, se ponen bajo tu control. Tienes las plantillas actualizadas, un soberbio control sobre todos los jugadores, y además alucinarás con las increíbles animaciones.
Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2


EA SPORTS · Baloncesto
65,95 € · 1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía
Puntuación 92

NEED FOR SPEED: HP2


EA GAMES · Carreras
64,95 € · 1-2 J
Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.
Puntuación 90

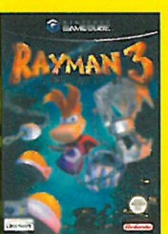
PHANTASY STAR ONLINE


SEGA/INFOGRAMES · RPG
54,95 € · 1-4 J
Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo.
Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)


NINTENDO · Aventura-puzzle
29,95 € · 1 J
La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¡¡También ha bajado de precio!!
Puntuación 90

RAYMAN 3
UBI SOFT · Plataformas
59,95 € · 1-4 J



Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.
Puntuación 94

RED FACTION
NUEVO



THQ · Acción
52,95 € · 1-4 J
Un shooter en primera persona de apabullante acción. Destaca por sus gráficos y modo multijugador.
Puntuación 89

RESIDENT EVIL 2



▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J

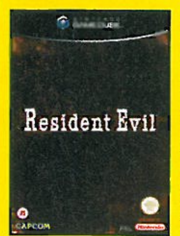
Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL



▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J



El miedo espera a la vuelta... de la esquina con el mejor juego de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que presume. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico que hace real cada una de las acciones que ocurren.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL 3

▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J

Tiene buen precio, y ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.

Puntuación 84

RESIDENT EVIL ZERO

▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

▶SEGA ▶Arcade
▶34,95 € ▶1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SPLINTER CELL

▶UBI SOFT ▶Juego de espías
▶59,95 € ▶1 J



Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este nuevo héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión GameCube que te va a dejar flipado.

Puntuación 96

STAR WARS BOUNTY HUNTER



▶LUCASARTS ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Un nuevo y atractivo producto de la saga galáctica. Mucha acción y ambientación en su punto.

Puntuación 89

STARFOX ADVENTURES

▶NINTENDO/RARE ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica y jugable. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena. Es de Rare, y mola todo.

Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON



▶LUCASARTS ▶Acción
▶62,95 € ▶1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

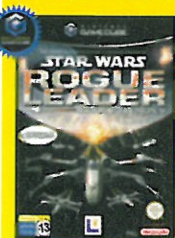
Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
02 SPLINTER CELL
03 RESIDENT EVIL 2
04 METROID PRIME
05 SKIES OF ARCADIA + GODZILLA
06 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
07 ENTER THE MATRIX
08 RESIDENT EVIL ZERO
09 SUPER SMASH BROS MELEE
10 DIE HARD: VENDETTA

STAR WARS ROGUE LEADER

▶LUCASARTS ▶Shooter aéreo
▶64,95 € ▶1 J



"Rogue Leader" es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígase Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación 94

SUPER MARIO SUNSHINE




▶NINTENDO ▶Aventura-Plataformas
▶44,95 € ▶1 J



¡Ya tenemos las mejores plataformas para Cube! Y por mucho tiempo, porque Mario se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos y la jugabilidad que todos esperábamos.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL 2



▶SEGA ▶Arcade-Party
▶64,95 € ▶1-4 J

Un juego cosa de monos. Muy mono. Y con un sinfín de minijuegos para pasarlo en grande.

Puntuación 87

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Con nuevo precio!

Puntuación 95

THE HULK



▶VIVENDI ▶Acción
▶59,95 € ▶1 J

Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

Puntuación 85

TIME SPLITTERS 2

▶EIDOS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK 4



▶ACTIVISION ▶Skate
▶67,95 € ▶1 J

De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación 90

VEXX



▶ACCLAIM ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1-2 J

Un plataformas/aventura que desprende calidad, variedad y jugabilidad. Y encima mola el héroe.

Puntuación 87

V-RALLY 3



▶ATARI ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 91

WARIO WORLD

NUEVO



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



▶NINTENDO ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

X-MEN 2



▶ACTIVISION ▶Acción
▶64,95 € ▶1 J

Lobezno tiene tirón, eso está claro, y protagoniza un juego que sorprende por variedad. Técnicamente no tanto.

Puntuación 85

ZELDA: WIND WAKER

▶NINTENDO ▶Acción-Rol
▶69,95 € ▶1 J



El debut de Link es perfecto. La historia, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en "Wind Waker" deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS ROGUE LEADER
2. TIME SPLITTERS 2
3. MEDAL OF HONOR
4. 007 NIGHTFIRE
5. DIE HARD VENDETTA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. SONIC ADVENTURE DX
4. WARIO WORLD
5. VEXX

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2003
2. NBA LIVE 2003
3. NBA STREET VOL. 2
4. NBA 2K3
5. ISS3

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SUPER SMASH BROS MELEE
2. ENTER THE MATRIX
3. MORTAL KOMBAT
4. LAS DOS TORRES
5. HULK

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE /COLOR

ADVANCE WARS



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶44,95 € ▶1-4 J

Un veterano de la estrategia, que ha calado hondo entre el público. ¿Aún no lo has probado?

Puntuación 85

BLACK BELT



▶XICAT INTERACTIVE ▶Lucha
▶42,95 € ▶1-2 J

Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BROKEN SWORD



▶UBI SOFT-BAM! ▶Aventura Gráfica
▶49,95 € ▶1 J

Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!

Puntuación 86

BRUCE LEE



▶UNIVERSAL ▶Beat'em Up
▶52,95 € ▶1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 91

COMUNIDAD DEL ANILLO



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Rol
▶29,95 € ▶1 J

La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CRASH 2



▶UNIVERSAL ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2



▶LSP ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

Puntuación 92

DAREDEVIL



▶ENCORE ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Una de las películas de moda llega a GB Advance en forma de cañero beat'em up. ¡Pero le falta variedad!

Puntuación 70

DAVE MIRRA BMX 3



▶ACCLAIM ▶BMX
▶49,95 € ▶1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 90

DIGIMON ADVENTURES





▶BANDAI ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

Pon a luchar a estas criaturas en combates con buenos detalles. Bien en jugabilidad, mal en gráficos.

Puntuación 74

DONKEY KONG

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J



Faltaban ellos, los monos, por estrenarse en tu Game Boy. Ya han llegado, gracias a Zeus, con un juego que ya es un título imprescindible. Altísimo de técnica y con una jugabilidad capaz de emocionar a cualquiera. Y si no, leed: 46 fases, 2 estelares protagonistas (y muy monos), minijuegos...

Puntuación 94

DRAGON BALL Z II



▶SEGA ▶Rol-Aventura
▶44,95 € ▶1-4 J

Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

01. LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
02. SUPER STREET FIGHTER II TURBO
03. YU-GI-OH: WORLDWIDE EDITION
04. DONKEY KONG COUNTRY
05. FINAL FIGHT ONE
06. WARIO WARE INC.
07. GOLDEN SUN
08. SONIC ADVANCE 2
09. MARIO 3: YOSHI'S ISLAND
10. RAYMAN 3

DRAGON BALL Z



▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

DRAGON BALL Z GBC



▶BANDAI ▶Juego de cartas
▶34,99 € ▶1-2 J

Juego de cartas que está haciendo las delicias de fans de este género, y de esta serie de animación.

Puntuación 93

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

GOLDEN SUN

▶NINTENDO ▶Rol
▶45,00 € ▶1-2 J



En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GT ADVANCE 2



▶THQ ▶Carreras
▶52,95 € ▶1-2 J

Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

HAMTARO GBC



▶NINTENDO ▶Rol
▶29,95 € ▶1-2 J

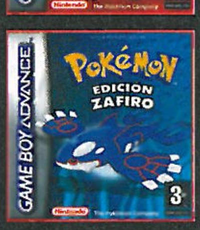
Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.

Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO





▷NINTENDO ▷Rol
▷49,95 € ▷1-4 J

Por fin, ya están aquí las nuevas ediciones. Con todas las novedades que esperabais, pero con la fidelidad al estilo de juego que tanto nos ha gustado. De nuevo, dos cartuchos para Game Boy Advance que van a hacer historia.

Puntuación: 98

HAMTARO HAM-HAM HEART.



▶NINTENDO ▶Aventura/Rol
▶44,95 € ▶1-4 J

Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2 GBC

▶EA GAMES ▶Rol
▶42,95 € ▶1-2 J

Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, Harry y sus amigos Ron y Hermione salvan Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.

Puntuación 98

HARRY POTTER 2



▶EA GAMES ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

IRIDION II



▶VIVENDI ▶Shooter
▶48,95 € ▶1 J

Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.

Puntuación 90

ISS ADVANCE



▶KONAMI ▶Fútbol
▶44,95 € ▶1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES

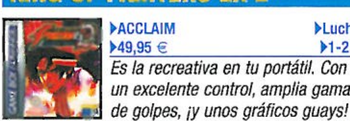


▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶19,95 € ▶1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perdérselo.

Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2



▶ACCLAIM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

Es la recreativa en tu portátil. Con un excelente control, amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

LAS DOS TORRES



▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶54,95€ ▶1-4 J

'El Señor de los Anillos', en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA

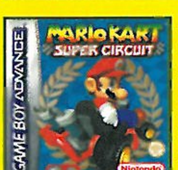
▶NINTENDO ▶Rol
▶39,95 € ▶1-4 J

El nuevo Zelda viene dispuesto a robarle el puesto de juego más vendido del mundo a "Golden Sun". Para ello pone en juego una historia atractiva, un desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza.

Puntuación 97

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MICROMACHINES



▶ATARI ▶Carreras
▶54,95 € ▶1-4 J

Minicoches, minicarreras, sí, pero un juegazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.

Puntuación 88

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción.

Puntuación 95

RAYMAN 3

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J



Un amigo te ha pedido que le recomiendes un juego y no se te ocurre ninguno. Bueno, el nuevo Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. ¿Convencido? Bueno, si no te lo crees mira la puntuación que le hemos dado.

Puntuación 94

LOS MÁS VENDIDOS DE GBC EN CENTRO MAIL

01. YU-GI-OH: DUELO EN LAS TINIEBLAS
02. POKéMON ORO
03. POKéMON CRISTAL
04. POKéMON PLATA
05. DRAGON BALL Z
06. POKéMON AMARILLO
07. ZELDA: ORACLE OF SEASONS
08. HARRY POTTER Y LA CÁMARA...
09. ZELDA: ORACLE OF AGES
10. SUPER MARIO BROS DX

SONIC ADVANCE 2



▸SEGA ▸Plataformas
▸49,99 € ▸1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SPLINTER CELL

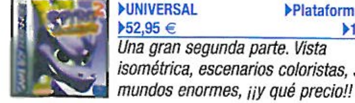
▸UBISOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J



El juego de espías más famoso de las consolas "gordas" tiene ya su versión para GB Advance. En la portátil, la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una estudiada jugabilidad. El desarrollo ha variado, pero no el espíritu. Es "Splinter Cell" de purísima cepa.

Puntuación 95

SPYRO: SEASON OF FLAME



▸UNIVERSAL ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1 J

Una gran segunda parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, ¡¡y qué precio!!

Puntuación 89

SPYRO: SEASON OF ICE

▸UNIVERSAL ▸Aventura-acción
▸29,95 € ▸1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

STREET FIGHTER ALPHA 3



▸CAPCOM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN

▸ATARI ▸Conducción
▸49,95 € ▸1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER STREET FIGHTER II



▸CAPCOM ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J

Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

TARZAN RETURN TO THE JUNGLE

▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Vuelve a la jungla para protagonizar miles de saltos y vuelos en lianas en un divertido plataformas de Disney.

Puntuación 85

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

TEKKEN



▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



▸UBI SOFT ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

V-RALLY 3

▸ATARI ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J

Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J



El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación 95

X-MEN 2



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Tiene el tirón de la película y un desarrollo variado y divertido, pero quizá se haga un poco corto.

Puntuación 86

YOSHI'S ISLAND

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no os permitirá pestañear, y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses.

Puntuación 95

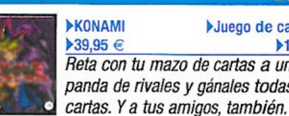
YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION

▸KONAMI ▸Juego de cartas
▸44,95 € ▸1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 89

YU-GI-OH! GBC



▸KONAMI ▸Juego de cartas
▸39,95 € ▸1-2 J

Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánales todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

Puntuación 88

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. YOSHI'S ISLAND
2. SUPER MARIO WORLD
3. DONKEY KONG COUNTRY
4. RAYMAN 3
5. SONIC ADVANCE 2

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. LEGEND OF ZELDA
2. METROID FUSION
3. GOLDEN SUN
4. DRAGON BALL Z II
5. TOMB RAIDER

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. BRUCE LEE
4. LAS DOS TORRES
5. X-MEN 2

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. ISS ADVANCE
4. DAVE MIRRA BMX 2
5. GT ADVANCE 2

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
2. YU-GI-OH!
3. DRAGON BALL Z
4. POKéMON CRISTAL
5. HAMTARO

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▸ Este mes es obvia. Captura las nuevas "especies" Pokémon; te aseguramos que te va a soprender...





- Localización de los primeros Mapas del Tesoro.
- Mapas con todos los secretos de Isla Taura y Cueva del Dragón.
- Estrategias para vencer a todos los enemigos, incluso al Jefe de Mazmorra.

ZELDA: THE WIND WAKER

SEGUNDA ENTREGA

Si te asustó el pajarraco de la Isla Diablo y más el viaje que te ofreció, es momento para preocuparse: un pueblo entero de pájaros entra en juego. Aunque, tranquilo, uno de ellos se convertirá en tu mejor amigo, y te ayudará como pocos lo han hecho hasta ahora. ¡Venga, a salvar al dragón Valú!

Localización de los mapas

Aquí tienes un informe con la ubicación de algunos mapas del tesoro y el premio que encontrarás dentro de cada cofre. Consigue los que puedas y, en la próxima entrega, te mostraremos los veintidós siguientes.



Mapa 1

Se encuentra en:
F6 ISLA DEL BOSQUE. Segunda planta del bosque prohibido.

El tesoro está en:
A5 ISLA DE LA LUNA. Premio: 200 Rupias.

Mapa 2

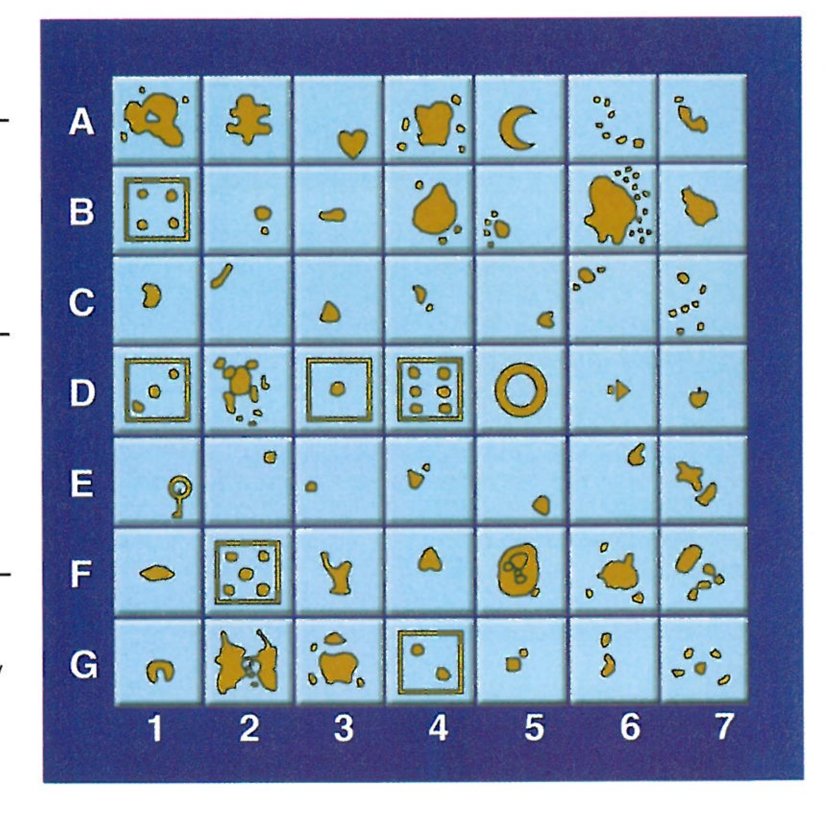
Se encuentra en:
B4 ISLA TAURA. Al entregar los 20 colgantes macabros al padre de Dolores.

El tesoro está en:
C2 ISLA DE LOS PILARES. Premio: Pieza de corazón.

Mapa 3

Se encuentra en:
F6 ISLA DEL BOSQUE. Antes de entrar, utiliza la garra para subir al tubo. Cambia el viento al sur y vuela al islote de la izquierda.

El tesoro está en:
C5 ISLA DEL HADA DEL ESTE. Premio: 200 rupias



Mapa 4

Se encuentra en:
C2 ISLA DE LOS PILARES. Entra en el barco de Terry y compra el mapa por 900 rupias.

El tesoro está en:
F4 ISLA DEL HADA DEL SUR. Premio: Pieza de corazón.

Mapa 4

Se encuentra en:
A4 ISLA DEL VIENTO. Derriba todas las rocas en las que puedes utilizar el gancho y aparecerá un cofre. Antes destruye a todos los enemigos, que molestan.

El tesoro está en:
A4 ISLA DEL HADA CUSTODIADA. Premio: Pieza de corazón.

Mapa 6

Se encuentra en:
D5 TORRE DE LOS DIOSES. Entra en la habitación 6(PB) después de conseguir el arco y dispara una flecha al ojo de la pared.

El tesoro está en:
D4 ISLAS DEL SEIS. Premio: 200 rupias.

Mapa 7

Se encuentra en:
B4 ISLA TAURA Gana dos veces el minijuego de hundir la flota y Salvatore te entregará el mapa.

El tesoro está en:
A2 ISLA ESTRELLA. Premio:200 rupias.

Mapa 8

Se encuentra en:
G1 ISLA HERRADURA. Accede al interior de la isla y mata a todos los enemigos que veas para que aparezca el cofre.

El tesoro está en:
C1 ISLA DEL HADA DEL OESTE. Premio: 200 rupias.

Mapa 9

Se encuentra en:
A5 ISLA DE LA LUNA. Navega hasta el submarino y elimina a todos los inquilinos.

El tesoro está en:
G1 ISLA HERRADURA. Premio: 200 rupias.

Mapa 10

Se encuentra en:
A5 ISLA DE LA LUNA. Sube a la roca, date una vueltecita a la isla y... verás el cofre.

El tesoro está en:
C3 ISLA DE TINGLE. Premio: 200 rupias.

Mapa 11

Se encuentra en:
B6 ISLA DEL DRAGÓN. En la sala 5(PB) lanza un palo boko ardiendo a las tablas y después utiliza la garra para llegar hasta el cofre... ¡Ahí lo tienes!.

El tesoro está en:
A5 ISLA DE LA LUNA. Premio: Pieza de corazón.

Mapa 12

Se encuentra en:
G3 ISLA DE LA TIERRA. En el sótano, ilumina la falsa pared con el escudo espejo. Entra por el pasadizo y destruye a los malos.

El tesoro eustá en:
F2 ISLAS DEL CINCO. Premio: 200 rupias.

Mapa 13

Se encuentra en:
G4 ISLAS DEL DOS. Destruye con las bombas los cañones y los barcos que allí merodean y aparecerá un cofre.

El tesoro está en:
A7 ISLA DE LAS TORRES. Premio: Mapa de cuevas secretas.

Mapa 14

Se encuentra en:
G3 ISLA DE LA TIERRA. Busca un submarino al Noroeste y acaba con los enemigos.

El tesoro está en:
D5 TORRE DE LOS DIOSES. Premio: 200 rupias.

Mapa 15

Se encuentra en:
F6 ISLA DEL BOSQUE. Lanza una bomba desde el teleférico al cofre que hay en el interior de un tronco y agáchate para cogerlo.

El tesoro está en:
G5 ISLAS CUADRI. Premio: Pieza de corazón.

Mapa 16

Se encuentra en:
A6 ARCHIPIÉLAGO OSA MAYOR. Destruye a los enemigos de las atalayas y aparecerá el cofre.

El tesoro está en:
F3 ISLA TIBURÓN. Premio: 200 rupias.

Mapa 17

Se encuentra en:
B3 ISLA CALABAZA. Juega a otro minijuego inventado por Salvatore y gana dos veces para que te entregue el mapa.

El tesoro está en:
F5 ISLA DE HIELO. Premio:200 rupias.

Mapa 18

Se encuentra en:
B4 ISLA TAURA. Cuando controles la Melodía del Transcurrir, cambia el día a la noche y entra a jugar a la subasta. En una de ellas se subasta el mapa.

El tesoro está en:
B4 ISLA TAURA. Premio: 1 rupia.

Mapa 19

Se encuentra en:
B1 ISLAS DEL CUATRO. Destruye los cañones que hay afincados en las rocas y aparecerá el ansiado cofre.

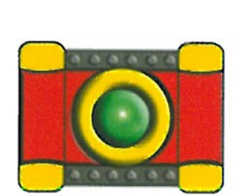
El tesoro está en:
B7 ANDAMIO DE VUELO. Premio: Mapa isleño de corazones.

Objetos, armas y utensilios

¿Que has encontrado algo y no tienes ni idea de para qué sirve? Pues aquí te describimos la función de lo que encontrarás en esta entrega.



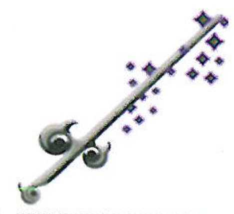
TINGLEVISOR Con este aparato contactaremos con Tingle. Su uso será inútil si no dispones de una GBA o GBA SP.



CÁMARA LUMINOGRÁFICA Sirve para hacer fotos en B/N. Será mucho más interesante cuando las hagamos a color.



VELA Es necesaria para navegar por el océano con rapidez. Sólo se puede utilizar a bordo de Mascarón rojo.



BATUTA Para tocar melodías mágicas. Con ella podemos dominar el viento y otro tipo de habilidades. Esencial.




GARRA Con ella podremos trepar y balancearnos para llegar a zonas en un principio inaccesibles.



BOTELLA En ella guardaremos distintas pociones mágicas y además podremos atrapar hadas. Un lujo.



GRAN LLAVE Con ella accederemos a la sala del jefe de la mazmorra. Suele estar en cofres diferentes a los demás.



LLAVE PEQUEÑA Sirve para abrir candados de las puertas de la mazmorras. Sólo se puede utilizar una vez.



SACA DE CARTERO En ella quedarán almacenadas las cartas y otros ítems que recibamos. Es un obsequio de los Orni.



PIEZA DE CORAZÓN Cuando consigamos cuatro de estas piezas, aparecerá otro corazón en la barra de energía.

TOCA TOCAR...

MELODÍA DEL VIENTO. Se utiliza para cambiar la dirección del viento a nuestro antojo. Puede valer para navegar más rápido a un punto concreto con Mascarón Rojo, o para volar a una zona poniendo el viento a favor. También se puede usar en ciertas marcas situadas en el suelo de algunas mazmorras.



Isla Taura

Curiosa isla habitada por peculiares personajes que visitaremos varias veces durante la aventura. Sigue los pasos que a continuación explicamos y no te dejes liar, Mascarón Rojo espera.



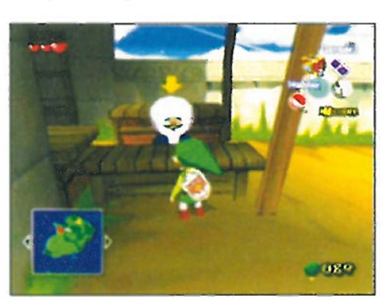
1 Habla con las Pequeñas Cotillas (las dos niñas) y te dirán cosas importantes sobre el pueblo... a cambio de algunas rupias, claro.



2 No entres en el pueblo todavía y sube por el camino, hasta la cárcel. Entra, rompe los jarrones y súbete al interruptor para sacar a Tingle.



3 Entra a la celda y mueve la caja para entrar en el pasadizo. Ve a la derecha todo lo que puedas y evita las zonas de madera. Abre el cofre.



5 Pásate por la tienda de Zunari (el esquimal) y entabla una conversación con él. Cómprale ese objeto tan misterioso: la Vela.



7 Entra en la escuela de la felicidad a conversar con la señorita María y te obsequiará con una Rupia Púrpura a cambio de los servicios prestados.



8 Sal y los chicos te dirán algo de un regalo para su "seño". Golpea el árbol que hay junto a la casa de bombas y caerá el Collar de la Felicidad.



9 Entrégа el Collar de la Felicidad a la señorita María y sal de la escuela. Dirígete al Mascarón Rojo para poner rumbo a la Isla del Dragón.



10 En el trayecto encontrarás barcos semihundidos a los que podrás subir para coger Rupias. De las otras Islas, olvídate, de momento.

LA CASA DE DON OBTURO

4 Entra en la casa de Don Obturo, el luminógrafo que vive en la parte posterior de la cárcel, y...



Sube por las escaleras y observa sus luminografías. Baja las escaleras y habla con él para ser su ayudante. Tendrás que hacer tres misiones:



Misión 1: Dirígete al buzón de correos y ponte a una distancia prudente para hacer una luminografía del hombre de rojo metiendo una carta en el buzón.



Misión 2: Sube por las escaleras que hay a la izquierda de la tienda del esquimal y entra en el bar. Tira una vasija y Gossack (el hombre de la mesa) se pondrá a temblar...



Misión 3: Espera, fuera de la casa de Don Obturo, a que se acerque Antón (el isleño de verde al que le gustan los paseos) a Linda (la mujer de naranja). Cuando se miren... ¡luminografíalos!

LA ESCUELA DE LA FELICIDAD

6 Entra en la escuela y habla con la señorita María. Acepta y sal a hablar con las Abejas Asesinas.



Niño 1: Sal por el arco que hay cerca de la escalera y ve a la izquierda. Detrás de los matorrales lo tienes. No se hable más, ¡a correr!



Niño 2: Se encuentra detrás de la lápida del padre de Rafael (el bailarín). Acércate a él y saltará hacia abajo. ¡Mete la quinta y a por él!



Niño 3: Accede, pegado a la pared, a la parte trasera de la casa de bombas. Salta al jardín de abajo y corre para coger a este pillo. Ya sólo queda uno. ¿Qué?, ¿que dónde está?, pues mira...



Niño 4: Está en el árbol que hay cerca del buzón de correos. Corre hacia el árbol y pulsa A, caerá al suelo. Ahora solo te queda pillarle. Si lo consigues, ganarás una Pieza de Corazón.

Isla Taura

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Items de Isla Taura

- PIEZA DE CORAZÓN
- CÁMARA LUMINOGRÁF.
- COLLAR DE LA FELICIDAD
- RUPIA PÚRPURA
- TINGLEVISOR
- VELA

Isla Dragón

Jugaremos a clasificar cartas, demostraremos nuestras habilidades como cartero, haremos de intermediario en relaciones padre e hijo... ¡Si es que este Link es de un bueno!



1 Al desembarcar recibirás la Batuta de los Vientos. Entra por el pasadizo hasta llegar al altar. Usa la Batuta en el monolito y recibe la Melodía del Viento.



2 Ve al camino principal y coge las flores bomba para romper las rocas. Sigue avanzando y habla con los Orni para recibir la Saca de Cartero.

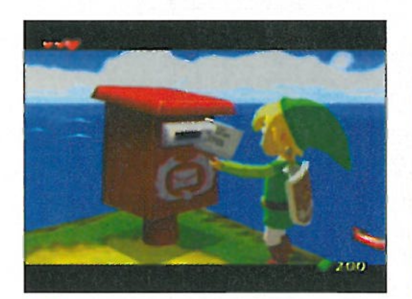


3 Sube por la rampa hasta la primera habitación. Habla con Medli y te entregará la Carta del Padre para que se la entregues a Komali.



4 Juega a clasificar cartas y consigue Rupias. Clasifica 25 cartas y ve a la sala de abajo. Verás a Komali con el Orbe en sus manos. Dale la Carta.

Isla Dragón (continuación)



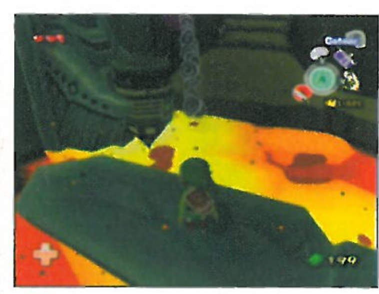
5 Vuelve al minijuego y enséñale al empleado de lo que eres capaz. Mete la Carta de Mamá que te entrega, en el buzón que hay fuera.



6 Utiliza la batuta y cambia el viento al norte. Coge a Medli en volandas y súbete en la roca para lanzarla. Ella te dará como regalo una Botella... Vacía.



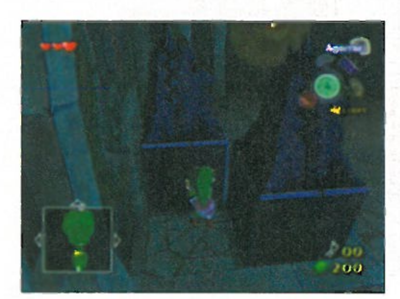
7 Utiliza la botella para coger agua de la que hay junto a la roca y échala en las Flores Bomba marchitas. Coge una Flor y tírala a la roca para destruirla.



8 Cruza nadando al otro lado. Utiliza las Flores Bomba para encestarlas en los jarrones de las estatuas laterales y así poder abrirte paso.

Cueva del Dragón

A diferencia de la anterior mazmorra, esta cueva encierra un jefe final. ¿La recompensa por acabar con él? Uno de los tres Orbes y devolver la tranquilidad al dragón Valú y al pueblo de los Orni.



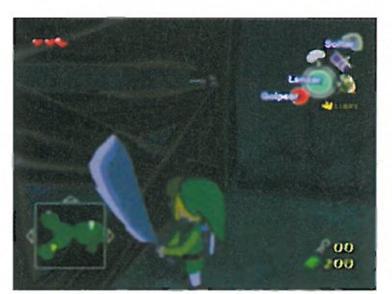
1 **PB** Arrastra hacia ti la estatua de la izquierda y, la del centro, muévela hacia la izquierda. Ya puedes entrar. ¿Has visto qué fácil ha sido?



2 **PB** Mata a los Bokoblin y coge una de sus armas para encenderla en un fuego. Enciende las antorchas y abre el cofre para conseguir la Llave Pequeña.



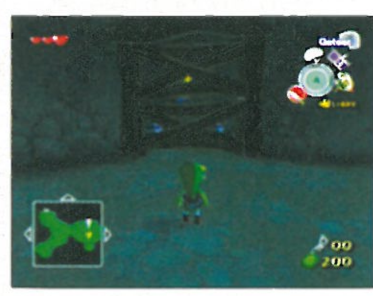
3 **PB** Avanza por el puente y saca la caja de la pared. Súbete a ella y salta al otro puente. Crúzalo y coge las flores bomba para reventar la roca.



4 **PB** Mata al Bokoblin y coge su espada para romper las maderas. Abre el cofre y consigue la Llave Pequeña para salir por la puerta.



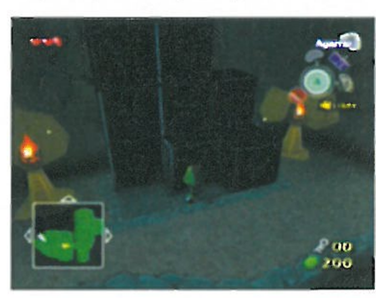
2 **PB** Coge una piedra o jarrón y lánzalo a las Flores Bomba que salen de la pared. Una vez destruida la roca, avanza de frente para utilizar la Llave Pequeña en la otra puerta.



5 **PB** Acércate a las maderas hasta que el Bokoblin las rompa. Acaba con él y róbale el arma. Enciéndela en el fuego y prende los otros tablones. Súbete al interruptor y la puerta se abrirá.



6 **PB** Mata al Bokoblin del puente y ten cuidado de no partir las cuerdas. Mata al Kargoroc, pégate a la pared y rodea la piedra. Cuélgate de la tabla y coge la Flor Bomba para romper la roca.



7 **PB** Saca de la torre de cajas una caja del centro y cualquiera de los lados para formar una especie de escalera. Trepa por ellas con ayuda del botón A y accede a la primera planta.



8 **1P** Saca la caja de la pared para subir por ella y abre el cofre para pillar la Brújula. Rompe el jarrón y enciende un palo para lanzarlo a las tablas. Abre el cofre y coge la Llave.



9 **1P** Sube por las escaleras y molesta al Kargoroc que está en su nido. Acaba con él y consigue su pluma dorada. Coge la Llave pequeña que hay en su nido para abrir la puerta.



10 **1P** Mata a los murciélagos y enciende la antorcha, a su izquierda hay un cofre. Chamusca los tablones y enciende otras dos antorchas para abrir la puerta.



11 **1P** Cruza el puente y rompe los cántaros para conseguir Rupias. No trates de cortar las cuerdas porque lo único que encontrarás abajo será un mar de lava.



Cueva del Dragón
Primera Planta
Planta Baja
Segunda Planta
Tercera Planta
COLGANTE MACABRO
PLASÓN DE GUERRERO
Items de Cueva del Dragón
COLLAR DE LA FELICIDAD
BRÚJULA
LLAVE PEQUEÑA
GRAN LLAVE
MAPA DEL TESORO
MAPA DE LA MAZMORRA
GARRA
COFRE

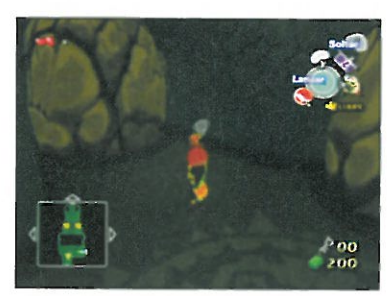
Cueva del Dragón (continuación)



12 **1P** Máta a los bokoblin y enciende, con ayuda de sus palos, la antorcha para que aparezca un cofre con un Mapa del Tesoro. Sube por la escalera, rompe los jarrones de arriba con la Voltereta del héroe... y a otra cosa, mariposa.



13 **1P** Tírale un jarrón de agua al escorpión. Salta y llévale a tierra firme para matarlo. Coge otro jarrón, salta sobre la piedra y lánzalo al chorro de lava. Salta a la lava solidificada y espera a ser impulsado hacia arriba. Salta a las tablas y sal por la puerta.



14 **2P** Coge la Flor Bomba para romper las enormes rocas y quedará al descubierto una marmita teleteransportadora (lleva a otras habitaciones donde haya otra marmita accesible) y una puerta por la que tienes que salir. Ya volverás aquí.



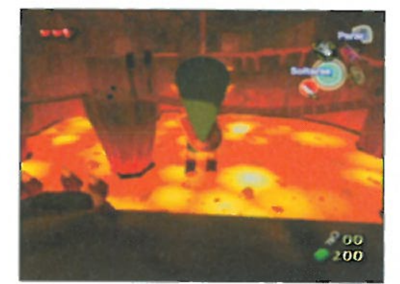
15 **2P** - **16** **3P** Sube las escaleras y mata a los Bokoblin que vigilan a Medli. ¡¡Un Kargoroc trae a un Molblin en sus garras!! Enséñale lo que vales. Habla con Medli y te entregará la Garra. Utilízala y llegarás hasta la puerta.



17 **2P** Cruza el puente y mata a los Bokoblin, aparecerá un cofre. Corta las cuerdas del puente con tu espada y caerás al pasillo de 18(1P) donde se encuentra el cofre. Ábrelo y obten un Collar de la Felicidad. Sal por la única puerta que encontrarás.



18 **1P** Salta a la jaula que hay colgando del techo y corta las cuerdas con el Ataque Circular para caer abajo. Si no cortas todas las cuerdas a la vez la jaula se desequilibrará y caerás directo a la lava. Así que, ten cuidado si no quieres achicharrarte.



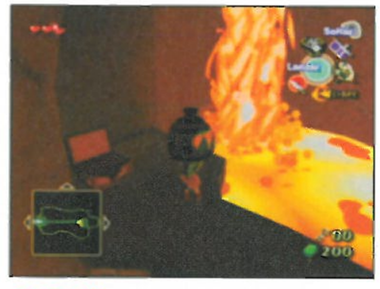
19 **PB** Avanza hasta llegar a la puerta y date la vuelta. Mira hacia arriba y verás un tubo para utilizar la Garra y así desatrancar la puerta. Entra por ella y no intentes llegar al puente... ¡Que se te ve venir! Lo único que puedes conseguir es caer a la lava.



20 **PB** Si dispones de una GBA, llama a Tingle con el Tinglevisor y busca una interrogación en la meseta que tienes enfrente. Lanza una bomba Tingle y aparecerá un cofre. Ábrelo y consigue el Tingle Draconiano, la primera estatua Tingle. Hay cinco.



21 **PB** Para apagar las llamas que rodean el cofre, ataca al escorpión cuando tenga las pinzas abiertas hasta que se haga una bola. Cógela, colócala en el interruptor y abre el cofre para coger la Gran Llave.



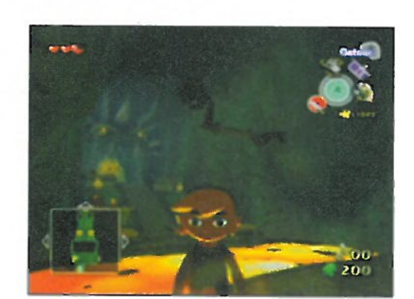
22 **1P** Coge uno de los jarrónes de agua para tirarlo a la zona del chorro de lava. Una vez solidificada, salta a la tierra y espera a que el chorro te impulse hacia arrriba. Que tenga usted un buen viaje.



23 **2P** Utiliza la Garra para llegar hasta la puerta, entra en 14(2P) y métete en la marmita para volver a aparecer en la PB. Este paso es imprescindible si quieres encontrar el tesoro oculto de la mazmorra.



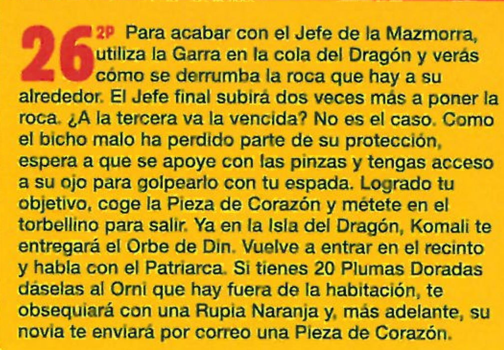
24 **PB** Dirígete a 5(PB) y entra por el camino de la derecha. Utiliza la Garra y rompe los tablones para abrir el cofre. Vuelve a introducirte en la marmita de 1 para transportarte a la 2P.



25 **2P** Utiliza la Garra para cruzar al otro lado. Deshazte del escorpión y abre los cofres. En uno conseguirás un Blasón de Guerrero y, en los dos últimos jarrones, hay Hadas a las que puedes atrapar con la Botella Vacía. Te vendrán de perlas.

SALVA AL DRAGÓN VALÚ

26 **2P** Para acabar con el Jefe de la Mazmorra, utiliza la Garra en la cola del Dragón y verás cómo se derrumba la roca que hay a su alrededor. El Jefe final subirá dos veces más a poner la roca. ¿A la tercera va la vencida? No es el caso. Como el bicho malo ha perdido parte de su protección, espera a que se apoye con las pinzas y tengas acceso a su ojo para golpearlo con tu espada. Logrado tu objetivo, coge la Pieza de Corazón y métete en el torbellino para salir. Ya en la Isla del Dragón, Komali te entregará el Orbe de Din. Vuelve a entrar en el recinto y habla con el Patriarca. Si tienes 20 Plumas Doradas dáselas al Orni que hay fuera de la habitación, te obsequiará con una Rupia Naranja y, más adelante, su novia te enviará por correo una Pieza de Corazón.





LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BEACH SPIKERS

Vestimenta a lo Daytona: Introduce "DAYTONA" para acceder a los uniformes 107 y 108.
Fighting Vipers: Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110, el pelo 75, y la cara 51.
Space Channel 5: Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113, el pelo 76, y la cara 52.
Phantasy Star Online 2: Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115, el pelo 77 y la cara 53.
Sega: "OHTORII" para los uniformes 116 y 117.
Virtua Cops: Escribe "JUSTICE" para obtener los uniformes 105 y 106 y las gafas 94.

BLOODRAYNE

Modo dios: Introduce como código TRIASSASSINDONTDIE en el menú cheats. Serás la vampira más poderosa de todos los tiempos.
Recuperar energía: Introduce como código LAMEYANKEEDONTFEED.
Fill Bloodlust: El código ahora ha de ser ANGRYXXXINSANEHOOKER. ¡Con todas las letras!
Factor tiempo: Pon el código NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE.
Seleccionar nivel: Esto es un pelín más complicado: introduce ONTHELEVEL como código, resalta "Nuevo" en el menú principal, y luego mantén pulsados X y A para ver la pantalla de selección de nivel.
Nivel secreto: Para desbloquear el nivel secreto de Louisiana, pon BRIMSTONEINTHEBAYOU como código. Un sonidillo te confirmará si lo has escrito bien.
Enemigos congelados: Para desbloquear esta opción, en el menú de trucos, introduce DONTFARTONOSCAR como código. Un mensaje te confirmará si lo has escrito bien.
Mostrar armas: Introduce ahora SHOWMEMYWEAPONS como código.
Más "sangre": Este código tan gore es INSANEGIBSMODEGOOD.
"Juggy": Sorpréndete escribiendo JUGGYDANCESQUAD.



BOMBERMAN GENERATION

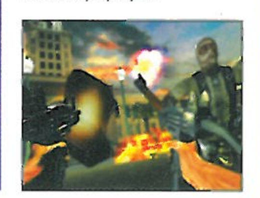
Grupo de Opciones A y B: Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". En el grupo A, tendrás acceso libre a los ítems básicos, mientras que en el B, a los avanzados. Y las trampas de los escenarios variarán.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Invulnerabilidad: Gana todos los campeonatos de Grand Prix con oro.
Runaway: Completa el modo Crash consiguiendo un oro en cada prueba.
Carrera libre: Completa el campeonato Custom.
Campeonato Custom: Consigue todos los oros en todas las carreras y la primera posición en todos los campeonatos.
Eclipse 1997 y Focus SVT 2001: Completa dos veces el campeonato Custom con la mayor puntuación posible.

DIE HARD: VENDETTA

Invulnerabilidad: Pulsa L, R, L, R, L, R, L, R en el menú principal.
Seleccionar Nivel: Pulsa X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z.
Tiempo de Héroe ilimitado: Presiona B, X, Y, Z, L, R.
Cabezones: Pulsa R, R, L, R.
Cabecillas: Pulsa L, L, R, L.



DR. MUTO

Invencibilidad: Introduce NECROSCI como código.
Todos los "gadgets": TINKERTOY.
Transformaciones secretas: Introduce LOGGLOGG.
Todas las transformaciones: EUREKA.
Ver las secuencias FMV: Introduce HOTTICKET.
Súper final: BUZZOFF.

ENTER THE MATRIX

Modo trucos: Para acceder a él, tienes que introducir CHEAT.EXE en el motor hacker del juego. Al hacer esto, desbloquearás el menú trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos para conseguir su correspondiente efecto.
Máximo poder de fuego: 0034AFFF
Munición ilimitada: 1DDF2556
Foco ilimitado: 69E5D9E4
Recuperación de foco más rápida: FFF0020A
Salud ilimitada: 7F4DF451
Nivel extra: 13D2C77F
Enemigos sordos: 4516DF45
Enemigos ciegos: FFFFFFF1
Modo turbo: FF00001A
Pelea multi jugador: D5C55D1E .
Gravedad baja: BB013FFF
Logos rápidos: 7867F443
Conducción del Taxi: 312MF451

FIFA 2003

Estadio de Seul: Gana la copa internacional para desbloquear este estadio.
Estadio Stade: Gana el campeonato de clubes y obtendrás este otro.

FIREBLADE

Minijuego francotirador: Completa la campaña 1.
Minijuego cañón EMP: Completa la campaña 2.
Minijuego de "botivaca": Completa la campaña 3, lógicamente.
Minijuego asesinato: Completa la campaña 4.



GODZILLA

Modo trucos: Presiona L + B + R en el menú principal. Ahora, suéltalos en este orden: B, R, L.
Todos los monstruos excepto Orga: Introduce 696924.
Jugar como Orga: Introduce 202412

IKARUGA

Créditos adicionales: Acumula un total de 3 o 4 horas de juego para conseguir unos créditos adicionales.
Galería 1: Completa el modo "trial" sin utilizar "continues", o acumula cinco horas de juego.
Galería 2: Completa el juego en cualquier dificultad, o acumula 10 horas.
Opción de test de sonido: Completa el juego en dificultad fácil sin usar ni un solo "continue", o acumula ahora 15 horas de juego.
Opción modo de juego: Completa todo el juego bajo dificultad normal sin utilizar "continues", o acumula en esta ocasión 20 horas.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Modo trucos: Actívalos, editando tu perfil actual o creando uno nuevo (necesitarás espacio en la tarjeta de memoria). En el menú de configuración de tu perfil, accede a la opción "desbloquear trucos" e introduce el que más te guste. Guarda después tu configuración.
Seleccionar nivel: PASSPORT
Todas las opciones y modos multi-jugador: GAMEROOM.
Todos los personajes en multi-jugador: PARTY.



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Modo balas de plata: Introduce SILVERSHOT como contraseña en el menú opciones. Una luz verde lo confirmará. Elige la opción "Secretos" para activar/desactivar este truco y los demás.
Modo granada rubber: BOUNCE de password.
Modo zoom: Introduce SUPERSHOT. Con ello todas las armas poseerán mira telescópica.
Super condecoración: Completa el juego con medalla de oro en todas las misiones para recibir la medalla al valor de EA.
Misión 2: Introduce EAGLE como contraseña.
Misión 3: HAWK.
Misión 4: PARROT.
Misión 5: DOVE.

RED FACTION 2



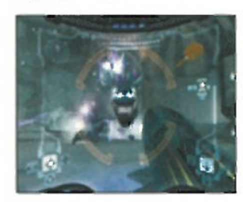
Código maestro: Pulsa el siguiente orden de botones en el menú de trucos: Y, X, B, X, Y, A, B, A.
Opción maestra: Introduce B, B, A, A, Y, X, Y, X.
Seleccionar nivel: X, Y, A, B, Y, X, A, A.
Super vitalidad: A, A, Y, B, Y, B, X
Munición ilimitada: Y, B, A, X, Y, X, A, B.
Granadas ilimitadas: X, A, X, Y, A, X, A, X.
Modo gordo: X, X, X, X, B, A, X, X.
Directors cut: Y, A, X, B, X, A, Y, B
Lluvia de fuego: Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y
Mensage gracioso: Y, A, Y, A.



Misión 6: TOUCAN.
Completar la misión con oro: SEAGULL.
Modo cabezas: Escribe HEADSUP.

METROID PRIME

Resetear durante la partida: Mantén Start + B + X tres segundos.
Metroid de NES: Necesitas Metroid Fusion de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo. Conecta tu portátil a la Game Cube y podrás jugar al Metroid de NES.
Modo chungo: Termina el juego en modo normal.



NBA STREET VOL. 2

MODO TRUCOS
Introduce estos códigos en la pantalla de versus, antes de empezar el juego. Utiliza la cruceta.
- **Uniformes variados:** Introduce Canasta, Zapato, Megáfono, Megáfono.
- **Uniformes auténticos:** Canasta, Zapato, Cartel, Cartel.
- **No auto replays:** Cartel, Cartel, Cartel, Cartel.
- **Aros explosivos:** Cartel, Cartel, Cartel, Megáfono.
- **Pelota ABA:** Canasta, Canasta, Turntable, Zapato.
- **Pelota Nufx:** Canasta, Canasta, Back Board, Megáfono.
- **Pelota EA Big:** Canasta, Canasta, Megáfono, Turntable.
- **Pelota de playa:** Canasta, Canasta, Turntable, Turntable.
- **Pelota Medicinal:** Canasta, Canasta, Zapato, Zapato.
- **Pelota de fútbol:** Canasta, Canasta, Megáfono, Megáfono.
- **Jugadores enanos:** Zapato, Zapato, Zapato, Turntable.
- **Cabezones:** Zapato, Zapato, Zapato, Backboard.
- **Turbo ilimitado:** Turntable, Zapato, Zapato, Canasta.
- **Manos locas:** Zapato, Backboard, Turntable, Canasta.

BLACK & BRUISED

Todos los boxeadores: En el menú "Cheat" pulsa lo siguiente: Start, A, Y, X(2), Z(2), X, Y, A, Start.
Invencibilidad: Pulsa Start, A(2), Y(2), Z(2), X(2), Start.
Modo Turbo: Start, Z(10), Start.
Power-up constantes: Start, A, Y, A, Y, A, Y, X(3), Start.
Torneo intercontinental: Start, A(3), Y(3), X(3), Start.
Vestimentas alternativas: Start, A, Z, Y, X, Start.

NFL 2K3

Golpe poderoso: Pulsa L + R cerca de tu oponente. Úsalo para abrirte paso en la defensa.
Jugadores populares: Crea un jugador nuevo. Bautízale con uno de los siguientes nombres y, durante el partido, podrás escuchar una serie de comentarios inéditos:
- **Bill Clinton.**
- **Barry Sanders.**



SEGA SOCCER SLAM

Modo cabezudos: En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA,Y, Y
Toques Maestros: Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.
Caja negra: Pulsa R, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, X, X.
Turbo infinito: Presiona L, R, DERECHA, ARRIBA, X, X.
Modo "Power": Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.
Jugar con ocho balones: Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.
Desbloquear todos los equipos: Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
Desbloquear todos los ítems: Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.
Todos los estadios: Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X. Podrás jugar en todos los campos del juego.



SUPER MONKEY BALL 2

Niveles de bonus: Elige la dificultad "beginner" y completa los 10 niveles del primer mundo, sin usar "continues". Así ganarás 10 niveles más. Selecciona la dificultad "advanced" y completa los 30 niveles de los mundos 2, 3 y 4 sin usar "continues". Desbloquearás otras 10 fases más. Ahora selecciona el modo "expert" y completa los 50 niveles de los otros cinco mundos sin usar "continues". Desbloquearás 10 fases más para "expert". Tendrás algunos niveles extras si completas el modo "challenge" sin perder ninguna vida.
Dificultad maestra: Selecciona la dificultad "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Además de acabar los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

WARIO WORLD



Para desbloquear varios mini juegos para el cartucho de Advance, consigue ocho tesoros en:
Greenhorn Ruins.
Shivering Mountains.
Horror Manor.
Beanstalk Way.
Mirror Mansion.
Pecan Sands.
Wonky Circus.
Greenhorn Forest
Dead To Rights

Todos lo niveles, mini juegos y secuencias FMV: En la pantalla de juego nuevo mantén pulsados L + R y presiona Abajo, Izquierda, Abajo, Y, Abajo.
Modo 10,000 balas: En la misma pantalla pulsa L + R y presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X.
Modo palo explosivo: De la misma forma pero con Derecha, X(3), B.
Modo Yun Jack: Con Y, X, Arriba(3).
Modo un disparo: Abajo, X, Izquierda(3).
Modo francotirador: B(3), Abajo, Derecha.
Modo "Bang Bang": X, Y, B, X, Derecha.
Modo Club de la lucha: B, Izquierda, X, Y
Invisible: Y(2), Arriba(2), Y.



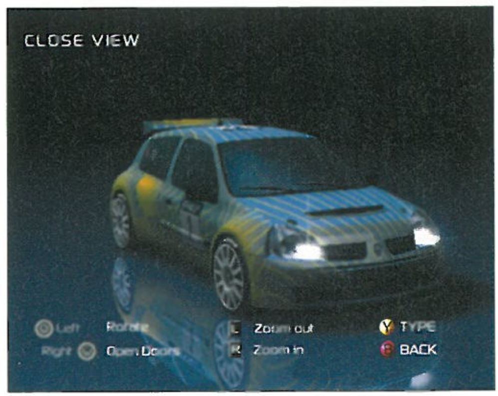
V-RALLY 3

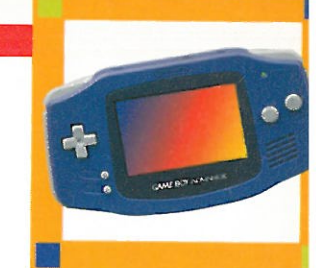
Coches flotantes: Introduce 210741974 MARTY como nombre.
Coches diminutos: Introduce 01041977 BIGJIM como nombre.
Coches golpeados: Introduce ahora 25121975 PILOU y mira el desastroso estado en que quedan los coches.
Coches "Jelly": Introduce 07121974 FERGUS.
Coches enormes: Introduce 21051975 PTITDAV. Parecen camiones de los gordos.
Coches finitos: Introduce Gonzales SPEEDY. Ni con el mejor de los regímenes.
Física realista: Introduce WHEEL REAL.
SEAT Córdoba Repsol: Gana el desafío Pirelli en el modo desafío y este coche será tuyo.
Toyota Corolla V-Rally: Consigue un récord de tiempo en todos los circuitos del juego. ¡No pierdas ni un segundo!

WWE CRUSH HOUR

Kevin Nash: Presiona L, X, Z, Y en el menú principal.
Bradshaw: Completa el modo "season" con Brock Lesnar.
Christian: Completa el modo "season" con Chris Jerhico o Edge.
D-Von Dudley: Completa el modo "season" con Bubba Ray Dudley o Chuck Palumbo.
Hulk Hogan: Completa el modo "season" con The Rock, Edge, o Kevin Nash.
Lita: Completa el modo "season" con Matt Hardy.
Ric Flair: Completa el modo "season" con Big Show, Rob Van Dam, o Triple H.
Stephanie McMahon: Completa el modo "season" con Kurt Angle.
Seleccionar nivel: Completa el juego con cualquier luchador para desbloquear todos los niveles.
Modo derby de demolición: Gana un combate sin disparar ningún arma.







LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

Vestimenta 1973 y modo Director's Cut: Completa el juego en dificultad normal.

Vestimenta Dragon: Completa el modo "Director's cut".



CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

Niveles y modos secretos: Conecta el juego a otra GBA que también tenga este cartucho.

Nivel de Bonus: Completa el 100% del juego con las gemas y cristales. Finaliza el nivel de bonus para tener el 101%.



DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y Black WarGreymon: Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.

Gabumon y Omnimon: Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.

Impmon: Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.

Lopmon y Kerpymon: Completa el juego con tres personajes distintos.



DOWNFORCE

Códigos

- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto:** 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos:** 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto:** 32906.
- **Modo Intermedio:** El código es el 41966.

GOLDEN AXE

Selección de nivel: Primero entra en el modo arcade. Mantén pulsada la esquina Abajo/Izquierda + B y pulsa Start en la pantalla de selección de personaje. Verás que aparece un número en la parte superior de la pantalla, a la izquierda. Usa el pad para cambiarlo y empezar en el correspondiente nivel.

Nueve continues: Selecciona el modo arcade de nuevo. Mantén pulsada la esquina Abajo/Izquierda + A + R. Suelta los botones y pulsa Start.

ECCO THE DOLPHIN:

Modo trucos: Gira a Ecco de izquierda a derecha y pausa el juego justo cuando mire de frente. Presiona entonces Derecha, B, R, B, R, Abajo, R, Arriba. Passwords:

Niveles y passwords:

Undercaves
HYNCSRDQ
The Vents
XPRMMZBD
The Lagoon
RKIVVHCC
Ridge Water
RTGCXGB
Open Ocean
W-QBCXG-
Ice Zone
YNTCXGS
Hard Water
RFXPCXGV
Cold Water
YC·?CXGQ
Open Ocean(2)
TS-K-WGC
Island Zone
HSXPBXGX
Deep Water
KSWKCXGV
The Marble Sea
R·GGFXGY
The Library
NX:KFXGJ
Deep City
GZPTFXG-
City of Forever
NWBYCXGW
Jurrassic Beach
TKGTGTGQ
Pteranodon Pond
F?TXGTGF
Origin Beach
LR:LGTG:
Trilobite Circle
X-WQGTGT
Dark Water
VFCRKTGK
City of Forever(2)
?STNNTPY
The Tube
BV?!TQPY
Welcome to the Machine
BTWJVQP·
The Stomach
DBBXVQPK
The Last Fight
DLHSTQPT

EXTREME GHOSTBUSTERS

¡Ahí van passwords para todos los niveles!

Gran Edificio

- **El Vestíbulo:** HGBNL14VJ
- **Los Pasillos:** WQSNWP28C
- **Las Oficinas:** MQ5XWP08W
- **Jefe final del nivel:** 7MDXSF40V

Teatro Estrella de Broadway

- **De Camino:** CPK4KJR80
- **En los Bastidores:** *5SNK448K
- **Bola Etérea:** 3QC8L4/61
- **En el Escenario:** CQ90L4T6J
- **Jefe de final del nivel:** BQ8NR436

Cementerio

- **De Camino:** 77LXST80S
- **El Pasillo Principal:** 67L8STV09
- **La Cripta:** 6J7XNTN0K
- **Cerca del Inframundo:** GJWJPFM02

Museo Botánico

- **De camino:** C2QNR4J6J
- **El guía:** CQQ0RJL61
- **Carnívoros:** CQB0R4 T6W
- **Confrontación Final:** K3/SSLMG2
- **Jefe de final del nivel:** SRH4TL8GV

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos: Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.

All-Stars americanos: Gana con uno americano.

All-Stars asiáticos: Gana la copa con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos: Que sea ahora un equipo europeo el campeón.

All-Stars mundiales: Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

KING OF FIGHTERS EX 2

Una secuencia final alternativa del juego: Completa todo el juego con Kyo, Iori y Reiji.



MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios: Introduce MODEDEDIEU, o MODEDOUX como password y a partir de ahora serás invencible, con lo que el juego se convertirá en un auténtico paseo.

Todos los niveles: Toma nota de estos códigos:

Nivel	Password
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION

MEDABOTS AX

Gang Rubberobo: Después de haber vencido a todos tus contrincantes en el torneo Medabot, espera a que se acaben los créditos. Podrás ver que alguien te roba el trofeo. Entonces, podrás retar al Rubberobo Gang en los lugares normales (la factoría, el bosque, etc.) y conseguir sus Medaparts. Hay lugares en los que te vas a encontrarás a los cuatro capitanes Rubberobo. Seaslug, uno de ellos, utiliza el Megaemperor, que tiene un poder de disparo y una armadura bestiales. ¡Cuidado!

Arcbeetle: Después de vencer a los Rubberobos, conseguirás a Arcbeetle, el Medabot de «Space Fighter X». La parte de la cabeza sólo se usa dos veces por combate.

Victorias fáciles: Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario para poder dejarle K.O.

¡A volar!: Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba, con una de ellas equipada, para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities

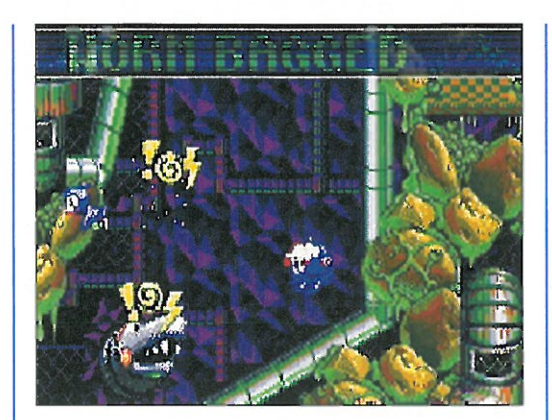
Ya sabrás que los fatalities son una manera... un tanto especial... de acabar con los enemigos. Cada personaje tiene un fatality particular y realizarlo es mucho más sencillo si estás en el tipo de combate "fatality" justo cuando tu oponente esté a punto de perder). Para ello pulsa L y así se quedará quieto mientras pulsas su secuencia. ¡Prepárate para la bestiada!:

- **Frost:** Abajo (2), A.
- **Jax:** Arriba (2), A.
- **Kano:** Atrás (2), Adelante, A.

- **Kenshi:** Abajo(2), B.
- **Kitana:** Abajo, Arriba, A.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, B.
- **Li Mei:** Abajo, Arriba, A.
- **Quan Chi:** Atrás (2), A.
- **Scorpion:** Presiona Adelante, Atrás, A.
- **Shang Tsung:** Arriba, Abajo, Arriba, A.
- **Frost:** Abajo (2), L.
- **Jax:** Adelante(2), L.
- **Kenshi:** Abajo, Atrás, L.
- **Kitana:** Abajo, Arriba, L.
- **Kung Lao:** Adelante, Atrás, L.
- **Li Mei:** Arriba (2), L.
- **Quan Chi:** Atrás, Adelante, Izquierda.
- **Scorpion:** Atrás (2), L.
- **Sonya:** Pulsa Abajo, Adelante, L.
- **Sub-Zero:** Presiona Arriba, Abajo, L.
- **Sonya:** Atrás (2), B.
- **Sub-Zero:** Arriba (2), A.

NINJA COP

Dificultad máxima:
Tan solo... (¡como si fuera sencillo!), tienes que completar todo el juego en dificultad normal.
Niveles contrarreloj:
Si quieres poder jugar cualquiera de los niveles del juego, pero en esta ocasión contrarreloj, lo único que tienes que hacer es completarlo antes en modo Historia.



SHINING SOUL

Modo Avanzado: Completa el juego con un jugador para desbloquear el modo Avanzado, donde el nivel de dificultad aumenta notablemente

SONIC SPINBALL:

Seleccionar nivel:
Pulsa A, Abajo, B, Abajo, R, Abajo, A, B, Arriba, A, R, Arriba, B, R, Arriba en el menú opciones. Introduce una de las siguientes secuencias para empezar en el nivel correspondiente.
Nivel 2 (L. Powerhouse)
Mantén pulsado A y presiona Start.
Nivel 3 (The Machine)
Mantén pulsado B y presiona Start.
Nivel 4 (Showdown)
Mantén pulsado R y presiona Start.
Ver créditos:
Pulsa A, Arriba, R, Arriba, L, Arriba, A, R, Abajo, A, L, Abajo, R, L, Abajo en la pantalla de opciones.

SPONGEBOB: LA MEDUSA SALTARINA

Seleccionar nivel:
- Introduce **9??92?** como passsword para desbloquear todos los niveles, 8 iconos más y el 100% de "Dubloons" en todas las fases.
- Para obtener lo mismo en dificultad fácil, introduce **??91?**
- Y para difícil **??92?**

SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:
- Código maestro:
Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.
- Alta resolución: Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.
- Curiosidad: Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.
- Niveles Extra: Elige un nivel de dificultad y hazte el juego sin continuar.



IRIDION 2



Modo Jukebox:
Introduce CH4LL como password.

Nivel	Fácil	Avanzado
2	SBJS5	9PTBY
3	9CRT5	TYHLY
4	T3KG3	9VDBW
5	93PNV	SLZGW
6	95FN3	TDZQ4
7	5MYCX	5M!H6
8	6C3L5	N59G6
9	PW3NX	558GY
10	649QV	54!H4
11	NFK2V	PCGZW
12	5DS2V	NPH74
13	!GDV5	9GF46
14	T7H8X	SOL46
15	!9ROX	9!H84
End	4RC8!	4RC8!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



¡HAZTE CON LOS 200 POKéMON!

El mes que viene, **primera entrega del Manual de Estrategia de Rubí y Zafiro.** Con los consejos, trucos y claves del juego, en una guía realizada por nuestros expertos. Y además, gratis el **póster con los mapas "paso a paso"** de todas las ciudades.

Y ADEMÁS...

- **«Star Wars Rogue Squadron III».** Las imágenes más buscadas de «Rebel Strike» en un reportaje espectacular.
- **Guía «Dragon Ball II» de GB Advance.** Con todos los trucos y mapas para que "devores" esta genial aventura.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Oscar de Lera, Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Marcos Luján, Juan Pablo Ordóñez



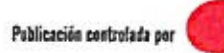
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**

axel springer